
10/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
Gänsehaut am Monitor
SOFTWARE DES GRAUENS
Führer durch die Gruselspiele
Die Erde bebt
POPULOUS 2
Endlich: Bullfrogs zweite Götterdämmerung
Die Ameisen kommen
SIM ANT
Origineller Nachfolger zu Sim Earth
Panzer unter Palmen
BATTLE ISLE
Im Test: Der Strategieknüller aus Deutschland

STARBYTE'S

ROLLING RONNY

AMIGA
ATARI
C 64
PC

intern



Boris "doc bobo" Schneider kehrt zurück

He's Back!

Er ist 25 Jahre alt, "Dallas"-Fan, Tortellini-Künstler und exquisiter Spielekenner; jetzt kehrt er zu den Wurzeln seines Schaffens zurück: Boris "doc bobo" Schneider, Mitbegründer der Power Play, verstärkt ab sofort unser Team als freier Mitarbeiter. Er hatte uns Ende 1988 verlassen, um die deutschen, französischen, italienischen, spanischen, schwedischen und hebräischen (!) Lucasfilm-Adventures zu programmieren und bei Rainbow Arts neue Spiele zu entwickeln. Jetzt hat er einen neuen Arbeitgeber: Seit Juli macht Boris seinen Zivildienst beim Roten Kreuz in Düsseldorf. In seiner Freizeit wird Boris wieder für uns Spiele testen. Damit ist das Gründungsteam von 1987 (Anatol, Boris, Heini, Martin) wieder komplett.

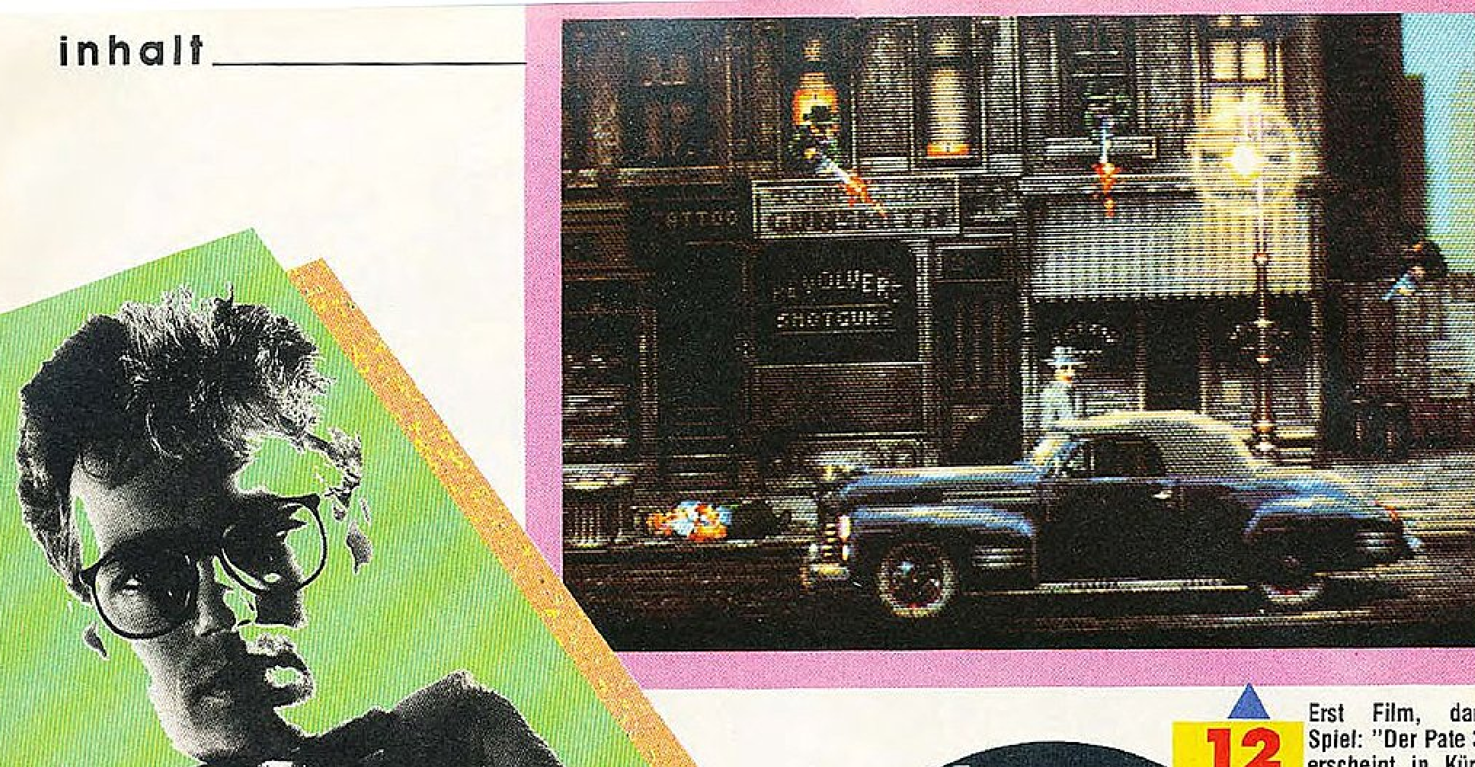
Daß die Luft im Ruhrgebiet nicht die beste ist, weiß jeder. Hart traf's diesmal Starbyte in Bochum. Als Anatol zu einem Besuch auftauchte, standen fünf Feuerwehrwägen inklusive Emissionsschutz vor dem Haus. Was war passiert? Starbytes' Büros befinden sich über einem Waschsalon. Dort war ein Rohr gebrochen, aus dem unaufhaltsam PCB rann. PCB frißt sich netterweise durch Beton, also durchnäßte es erst einmal Starbytes Lager im Keller: Diverse Packungen und Disketten mußten dran glauben. Oben standen ahnungslose Waschende in den PCB-Lachen, Dämpfe zogen durchs Haus, es roch chemisch. Nach zwei Stunden bemerkte man das Malheur, die Feuerwehr räumte sofort das Haus. Herr Kraft und seine Mannschaft brachten sogar noch den Papagei in Sicherheit; böse Zungen behaupteten, der sei extra für solche Zwecke angeschafft worden. Die geplante Vorführung fiel natürlich aus; Starbyte besuchte uns später in München.



Trotz PCB-Alarm bleibt die Starbyte-Crew gelassen

Einen PCB-freien Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



12 Erst Film, dann Spiel: "Der Pate 3" erscheint in Kürze für alle populären Computersysteme.

143 Mit *POWER PLAY* an die Hülsbeck-CD: Der Musik-Magier präsentiert seine besten Songs

16 Wir präsentieren die Herbst-Neuheiten von Gremlin Graphics.



Aktuell

- ■ Populous II 6
- ■ Sim Ant 8
- Robocop III 10
- The Godfather 12
- Starbyte neueste Software 14
- Neues von Gremlin 16
- Lotus Esprit Turbo Challenge 18
- Robin Hood, Strike 2 und Chinto's Revenge, die neuen Spiele von Millenium 21
- UBI-Soft erweitert seine Produktpalette 24
- Preview: Thalions Herbstprogramm 26
- Das neue deutsche Softwarehaus "Attic" 28
- Neues aus dem Land der Spielsüchtigen: "Nippon Corner" 30
- Japan-CDs 31

Story

- Spectrum Holobyte 172

Unter der Lupe

- ■ Software des Grauens: Gänsehaut mit Horrorspiele 124
- Mekka der Automatenspieler: Besuch im Battletech-Center 134
- Pixelpracht 174
- Schnipsel aus der Softwareszene 34
- Jetzt ordern: Chris Hülsbecks erste CD 143
- 50 x "Bane of the Cosmic Forge" zu gewinnen 123

Rubriken

- So bewerten wir 42
- Software-Charts und Hitparaden 38
- Crème de la Crème 114
- Leserbriefe 70
- Gewinnt Gold mit Rushware 169
- Automatenspiel-Tests 164
- Neues aus der Comicszene 180
- Musik, Bücher, Filme 176
- Inserentenverzeichnis 152
- Impressum 92
- Vorschau auf die kommende Ausgabe 182
- Gewinnt eine Reise nach Disney-World 40

Computerspiele-tests

- Amour Alley 57
- Armalyte 63
- Battle Isle 46
- Bill & Teds Adventure 58
- Booly 59
- Challenge Golf 62
- Charlie 58
- Gateway 50
- Mideval Lords 63
- Monster Business 56
- Nobunagas Ambition II 48
- Pot Panic 60
- Rollin' Ronnie 56
- Stack up 61
- Swap 61
- Swords of Fire 54
- Thunderhawk 52
- Wreckers 55

Kurztests Computerspiele

- The Secret of Monkey Island, 3D Construction Kit 64
- Armour-Geddon, Blade Warrior 64
- Corporation, Lemmings 65
- Pang, Prehistorik 65

Videospieletests

- Alien Storm 146
- Blobette 161
- Bonk II 157
- Burger Time 162
- Castellian 156



164 In den Spielhallen wird kräftig geprügelt: die Arcade-Neuheiten sind allesamt actionlastig.

10/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY

124 SOFTWARE DES GRAUENS

6 POPULOUS 2

8 SIM ANT

46 BATTLE ISLE

Castlevania 154
Chequered Flag 162
EA-Hockey 149
Final Soldier 158
Mystical Ninja 150
Phantasy Star III 144
Power 11 159
R-Type 152
Sneakey Snakes 155
Stormlord 159
Streets of Rage 148
Tailgator 161
Tour de Trash 161
Turbo Sub 162

Kurztests Videospiele

Hardball, Star Control 163

Power-Tips

Computerspieletips

B.A.T. 88
Back to the Future 3 96
Bane of the Cosmic Forge 80
Elite 86
Genghis Kahn 87
Hard Nova 94
Kick Off 2 91
Killing Cloud 88
Lettrix (Amiga) 86
M.U.D.S. 95
Martian Dreams 78
Metal Master 79
Millenium 2.2 95
Monkey Island (MS-DOS) 79
PP Hammer 88
Prince of Persia 78
Railroad Tycoon 79
Shinobi (Amiga) 79
Spirit of Adventure 87
Stellar 7 (MS-DOS) 78
Tangram 88
The Crescent Hawk's Inception 86
The Power 79
The Untouchables (Atari ST) 79
Ultima V 96

Dr. Bobo antwortet

Captive, Bard's Tale III, Die Antwort zu Rainbow Islands, Eye of the Beholder, Sword of Vermillion, Fish, Cadaver, Cadaver-The Payoff, Castle Master, Drachen von Laas, Leasure Suit Larry II, Flight of the Intruder 97

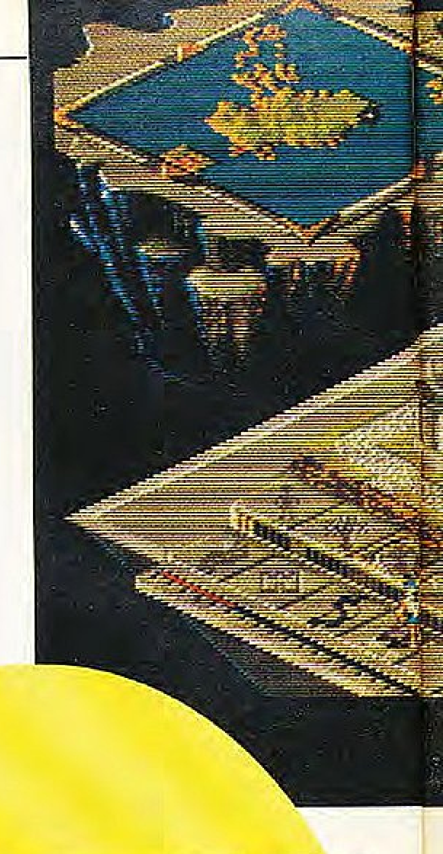
Videospieletips

Afterburner II (Mega Drive) 104
Alien Storm (Mega Drive) 101
Danan (Master System) 101
Golden Axe Warrior (Master System) 100
Gynough (Mega Drive) 98
Magical Hat (Mega Drive) 101
Mercenary Force (Game Boy) 102
Micky Mouse (Mega Drive) 103
Micky Mouse II (Game Boy) 102
Midnight Resistance (Mega Drive) 101
Motocross Maniacs (Game Boy) 102
Ms. Pac-Man (Lynx) 102
Parodius (Game Boy) 98
Rambo III (Mega Drive) 98
Rampage (Lynx) 104
Shinobi (Game Gear) 100
Solomon's Club (Game Boy) 98
Solstice (NES) 104
Spellcaster (Master System) 102
Tiger Heli (Mega Drive) 104
WWF Superstars (Game Boy) 98

Clue-Books 106

■ **Titelthemen**





Das größte Problem, das der Gründer der renommierten Programmierfirma Bullfrog, Peter Molyneux, bei der Vorstellung von Populous hatte: In welches Genre paßt eigentlich dieses Spiel? Ist's eine Simulation oder gar ein Strategiespiel? Die bohrende Frage hat Bullfrog glücklicherweise nicht davon abgehalten, jetzt, ein paar Zusatzdisketten, eine Mega-Drive-Version und über 750 000 verkaufte Populous-Spiele später, eine Fortsetzung zum Erfolgsknüller zu programmieren.

Bullfrog schlägt zu: Der Nachfolger zur spielerischen Götterdämmerung "Populous" soll für Furore sorgen. Für unsere rasende Reporterin Kati Hamza buddelte Bullfrog eine Vorabversion von Populous 2 aus.

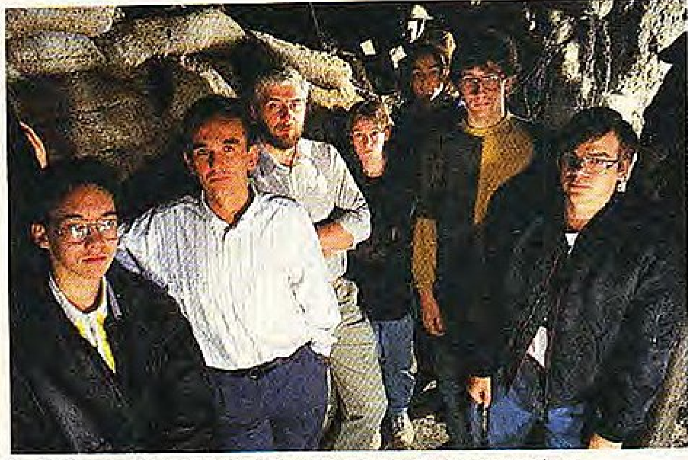
POPULOUS 2

Zwar startete Bullfrog mit der Populous-Fortsetzung relativ spät (März), aber trotzdem nimmt das Projekt immer schneller Formen an. Das liegt nicht zuletzt daran, daß schon seit Populous 1 permanent Ideen für das Sequel gesammelt wurden. Peter Molyneux: "Sobald ich Populous fertig hatte, machte ich mir schon Gedanken über Populous 2". "Alles, was wir aus Zeitgründen nicht in Populous 1 unterbringen konnten, wollten wir in die Fortsetzung einbauen."

Natürlich nahm man sich bei Bullfrog auch herzhafte und konstruktive Spielerkritik zu Herzen. Oft wurde an dem ungehemmten Vermehrungsdrang und der ständigen Bauwut gemeckert: "In den ersten 300 Welten macht's ja noch Spaß, aber dann wird's auf Dauer etwas langweilig." Peter Molyneux zum Thema Kritik: "Ich kann nur sagen, daß wir das Spiel nicht aus irgendwelchen wichtigen Designgründen so programmiert haben — als reines Designteam waren wir einfach zu unfähig. Wir hatten dieses tolle neue System erfunden und haben einfach nicht lange genug darüber nachgedacht, was wir damit eigentlich machen wollten."



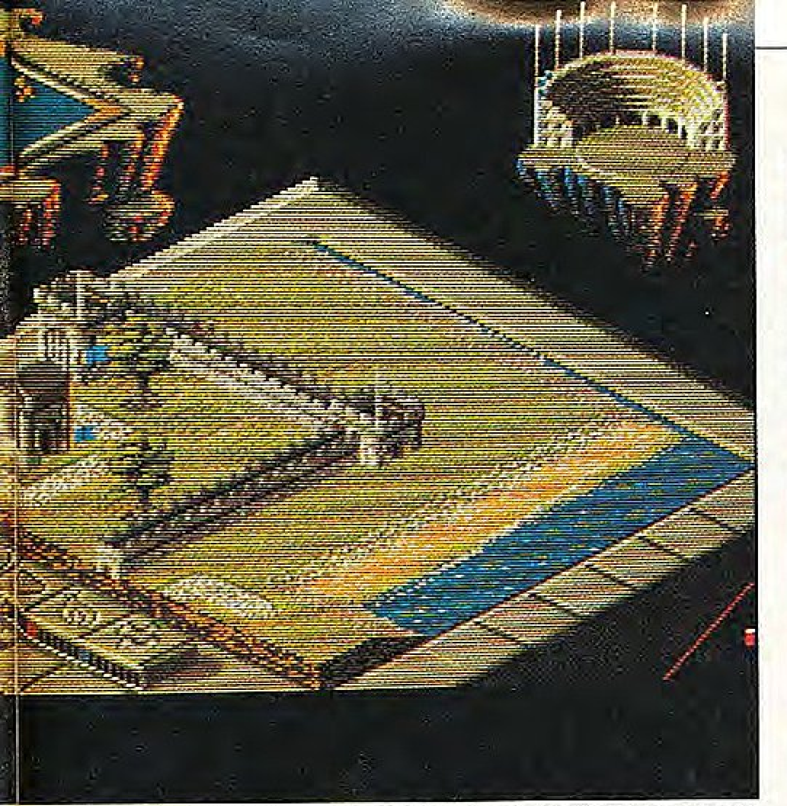
So lebten die alten Griechen (Amiga)



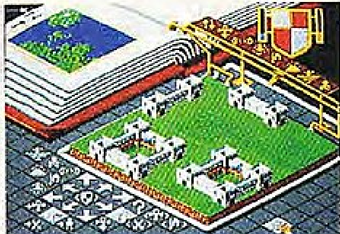
Die Göttermacher: das Populous-Programmierteam Bullfrog

Ein Zweites Mal soll das nicht passieren. Gerade bei Populous 2 wird spielerische Vielfalt groß geschrieben. Zwar gibt es die "Conquest"- und "Custom"-Spielvariationen noch, in denen Ihr Euch einfach per Besiedelung durch die Welten schlagt, aber ein paar neue Features sollen für langanhaltende Motivation sorgen. Da ist zum Beispiel der "Challenge"-Modus, in dem bestimmte Probleme, wie eine Flutwelle oder ein Erdbeben, gelöst werden müssen. Weiterhin ist eine Rollenspielmission vorgesehen: Hier steuert Ihr eine Art griechischen Gott, der sich auf den ersten Platz des Götterolymps vorspielen muß.

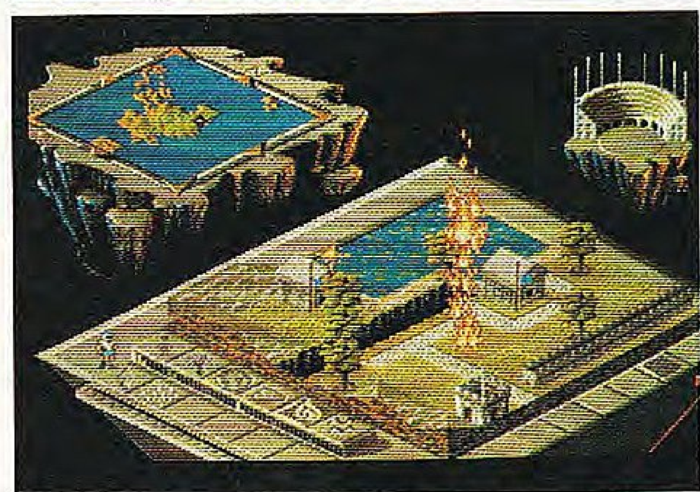
Die vierte neue Variante: Statt ganze Völker per Gotteszorn abzumurksen, müssen verfeindete Stämme versöhnt werden. Natürlich könnt Ihr jede Spielversion entweder solo oder gegen einen Kumpel spielen. Um das Ganze noch interessanter zu machen, gibt es jetzt statt der fünf verschiedenen Katastrophen aus dem ersten Teil satte 35 unterschiedliche Götterwaffen: vom Wirbelwind über Feuerregen bis zur Froschplage. Von Blitzen bis Wasserstrudel ist alles vorhanden, was das heimische Götterherz begehrt. Der Gag dabei: Jede der Waffen läßt sich wunderbar als Gegenwaffe für einen göttlichen Angriff des Feindes anwenden. Wenn der



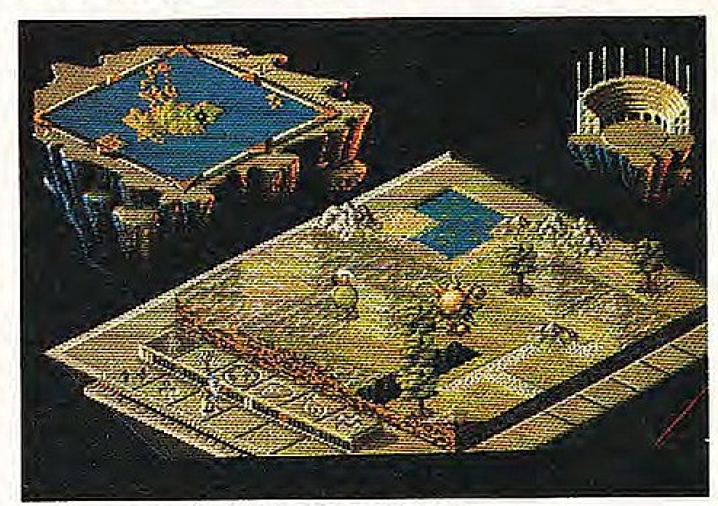
Noch mehr Katastrophen, mehr Spiel und mehr Grafik soll Populous 2 bieten (Amiga)







Die drei Populous-Phasen: Populous — Power Monger — Populous 2



Populous wird es für Amiga, ST und PC geben

feindliche Bursche einen zünftigen Feuerregenguß losläßt, könnt Ihr mit einer heftigen Windböe die Katastrophe abwehren. Auch zur Behandlung eigener Landstriche sind die digitalen Unwetter gut zu gebrauchen. Ist Euren besiedelungswütigen Einwohnern eine Bergkette im Weg, könnt Ihr einige Bewohner mittels gut plazierter Windhose über den Berg fegen.

Aus dem Ritter, der in Populous 1 losrannte, um Hütten niederzufackeln, sind jetzt verschiedene mythologische Figuren geworden, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Kriegsgott Ares ist zwar besonders gut, um feindliche Völkerscharen zu vermöbeln, dafür allerdings strohdoof: Der dumpfe Muskelprotz kann einen Sumpf nicht von festem Land unterscheiden und versackt regelmäßig nach getaner Metzelarbeit. Odysseus dagegen ist viel schlauer, aber nicht so stark und wer die Aphrodite auf der eigenen Seite hat, verzaubert die gegnerischen Einwohner. Alle werden automatisch von ihrer Schönheit verhext und folgen der Liebesgöttin — auch ins Meer, wo die liebestollen Burschen jämmerlich ertrinken.

Das größte Problem bei dem spielerischen Zuwachs: Wie läßt sich dieser Befehlswust noch steuern? Das Bullfrog-Team wollte keine endlosen Menüs und Tastaturkontrollen. "Ich finde, alles, was man zum Spielen braucht, soll immer auf dem Bildschirm sichtbar sein", so Peter. Man einigte sich also auf einen Kompromiß. Die 35 verschiedenen Katastrophen wurden kurzerhand in sieben Kategorien eingeteilt. Will man jetzt eine bestimmte Katastrophe heraufbeschwören, klickt der Spieler auf das Gruppen-Icon, unter dem sich der gewünschte Effekt befindet und dann auf die Lieblingsplage. Da sich die Richtungsanzeiger auf der Minilandkarte befinden, gibt es jetzt sogar weniger Icons als im ersten Spiel.

Um dem Spiel mehr Atmosphäre zu verpassen, wird noch ordentlich an grafischen Leckerbissen gefeilt: Die Landschaft, die Sprites und die Häuser sollen grafisch viel detaillierter werden. Zusätzlich zu den normalen Gebäuden gibt es jetzt einen altgriechischen Stil, Straßen und Stadtmauern, die die Siedlungen umgeben. Am interessantesten: Es ist geplant, die Populous-2-Städte "Sim City"-kompatibel zu machen. Wer also seine Traumstadt in Populous 2 zusammengebastelt hat, kann diese per simplen Diskettentransfer in Sim City als Bürgermeister regieren. Die Verhandlungen zwischen Bullfrog und den Sim-City-Programmierern laufen zur Zeit noch.

Ebenfalls in Arbeit: Eine Reihe Zusatzdisketten mit weiteren Märchen und Mythologiethemen, sowie neuen grafischen Leckerbissen an denen Ihr Euch austoben könnt. Populous 2 soll im November erscheinen und für Amiga, ST und PC erhältlich sein.

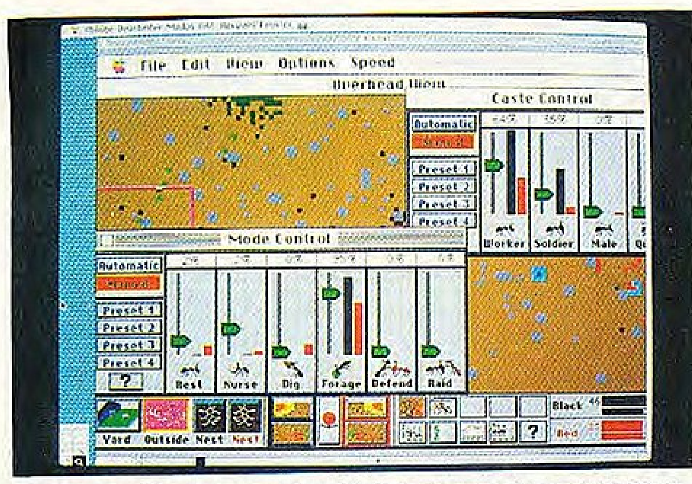
Kati Hamza/mh

POPULOUS IM EIGENBAU

Wer nicht auf Populous 2 warten will, kann sich mit dem Populous-1-Editor solange die Zeit vertreiben. Das nützliche Werkzeug kommt aus Deutschland, mit ihm könnt Ihr Eure eigenen Landschaften, Männchen und Häuschen basteln. Per simplen Mausklick und eingebautem Grafikprogramm malt Ihr Eure eigenen Populous-Welten und speichert diese auf einer Diskette. Mit der frischen Datendiskette und dem Original-Populous könnt Ihr nun die selbst erschaffenen Welten nachspielen. Programmiert wurde die nette Zusatzdiskette von Alexander Kochan und seinem Kumpel Oliver Reift. Erfreulicherweise hat sich Bullfrog der beiden angenommen und veröffentlicht den Editor zusammen mit ein paar neuen Weltenkreationen.



Die Programmierer des Editors: Alexander Kochan und Oliver Reift



Die Maus im Dienst der Ameise: Die Aufgaben werden verteilt (Mac).

Auf Entdeckungstour bei Spinnen, Ameisen und anderen Insekten: Wer schon immer einmal wissen wollte, wie es im heimatlichen Rasen zugeht, ist bei Sim Ant an der richtigen Adresse

Jeff Braun ist ein Mann mit Grundsätzen. Der Chef von Maxis-Software hat klare Vorstellungen, wie die Computerspiele seiner Firma auf keinen Fall aussehen werden: "Maxis wird niemals ein Kriegsspiel herausbringen. Diese Spiele sind zu negativ. Sie erinnern mich an Pornographie; im ersten Moment spektakulär, aber ohne jeglichen Wert und letztendlich lebensverachtend."

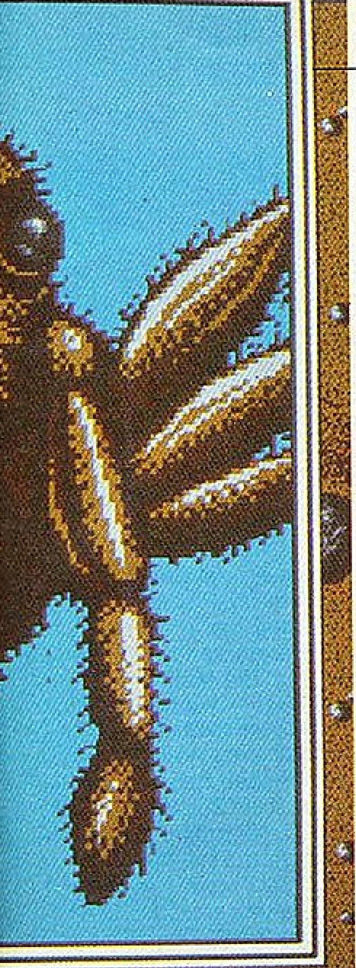
Daß Jeff Braun diese Maxime konsequent umsetzt, zeigen die beiden Vorläufer von "Sim Ant". "Sim City" versetzte uns in die Rolle eines Städteplaners, in "Sim Earth" stand die Konstruktion eines ganzen Planeten auf der Tagesordnung. Beide Programme überzeugen nicht nur durch eine brillante Spielidee, sondern sind wissenschaftlich fundiert und bieten einen nicht zu unterschätzenden Lerneffekt.

Sim Ant führt diese Entwicklung konsequent weiter: Diesmal verwandeln wir uns in das kollektive Bewußtsein einer Ameisenkolonie. Die Krabbeltierchen haben nur zwei Dinge im Kopf: Fressen und Liebe machen. Unser Spielplatz ist der typisch amerikanische Hinterhof eines typisch amerikanischen Einfamilienhauses. Der Hof ist in 224 Felder aufgeteilt, die unsere Ameisen erobern müssen. Sie starten am äußersten Ende des Gartens und arbeiten sich langsam und stetig zu den reichgedeckten Fleischtöpfen in Küche und Keller vor. Da die Natur bekanntlich grausam ist, müssen auf dem Weg zum Ziel zahlreiche Gefahren überwunden werden.

So pinkelt der Hund des Hauses mit Vorliebe in frisch gegrabene Laufgänge, gefräßige Spinnen mampfen sich durch den kostbaren Eiervorrat, und die Menschen rasieren mit Rasenmähern unbekümmert ganze Ameisenhügel ab. Damit nicht genug, gehen uns auch noch mordlüsterne Artgenossen an den Chitinpanzer: Eine Kolonie gefährlicher roter Ameisen heftet sich an unsere Fersen.

Ganz klar, ohne unsere tatkräftige und überlegte Unterstützung sind die kleinen Tiere rettungslos verloren. Schon bald hat der Insektenmanager alle Fühler voll zu tun. Über ein Menü legen wir die grundsätzliche Zusammensetzung der Kolonie und der Legelust der Königin fest: Es gibt weibliche Arbeiter, Soldaten und fast nutzlose männliche Drohnen (als Liebhaber für die Königin). Dieser Eierproduktionsmaschine gilt unser ganzes Augenmerk. Wird sie bedroht, ist das Überleben des ganzen Volkes gefährdet.

Eine der Hauptaufgaben ist die Nahrungssuche. Einzelne Kundschafter werden ausgeschickt und legen unwiderstehliche Duftspuren zu Lebensmitteldepots. Arbeiter befördern die Knabbereien zurück in den heimatlichen Bau, während andere neue Gänge bauen und die Kolonie ausweiten. Hat sie einen bestimmten Wert überschritten, wird eine zweite Königin geboren und der Kreislauf beginnt aufs Neue. Bei der ganzen Aufbauarbeit darf man jedoch niemals

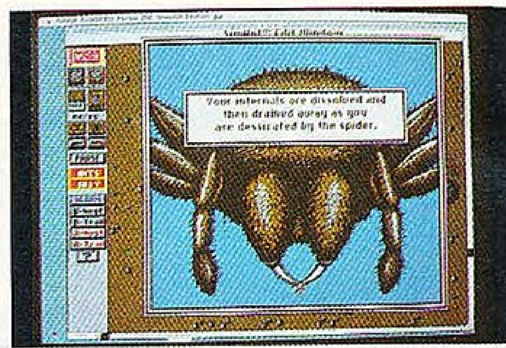




die gefräßigen Roten vergessen. Die harten Burschen warten nur darauf, daß eine Königin unbewacht ist und sie ihr den Garaus machen können. Keine Frage, Soldaten müssen her. Diese spezialisierten weiblichen Kämpfer mit besonders großen Scheren bewachen den Bau oder gehen auf Raubzüge gegen Konkurenten. Drückt Ihr auf die Alarmtaste, geht die ganze Kolonie in Abwehrbereitschaft. Alle Eingänge werden überwacht und ohne Rücksicht verteidigt.



Feind im Anmarsch: Zwei- und Vierbeiner auf Ameisenjagd (Mac)



Ameisen satt bei Sim Ant (Mac)

Wie nicht anders zu erwarten, gibt es bei Sim Ant keine Sieger und Verlierer: Das Schwarmbewußtsein ist nicht an eine individuellen Ameise gebunden, sondern in der gesammten Kolonie verankert. Erst, wenn alle Königinnen gestorben sind, geht die Runde zu Ende — doch die nächste Ameise kommt bestimmt.

Um die Orientierung zu erleichtern, bietet Sim Ant drei verschiedene Spielperspektiven.

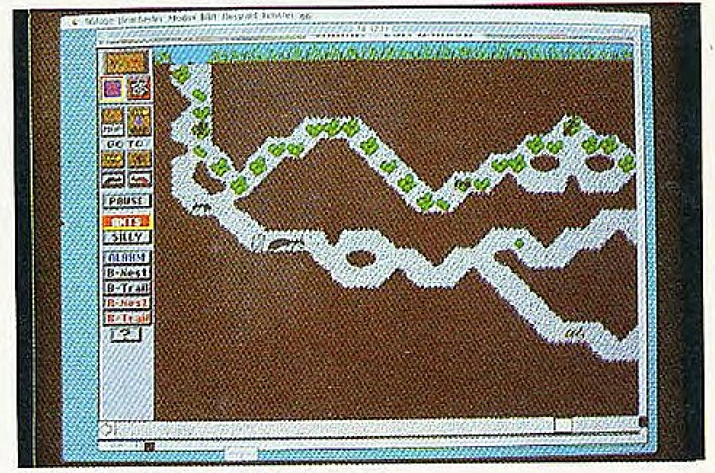
1. Die Ameisenkolonie im Querschnitt: Hier wuseln die Ameisen, bauen neue Höhlen, pflegen die Königin mit ihrer Brut und legen Nahrungsdepots an.

2. Die nähere Umgebung der Kolonie: Hier werden die Kämpfe mit den Rivalen und Feinden ausgetragen.

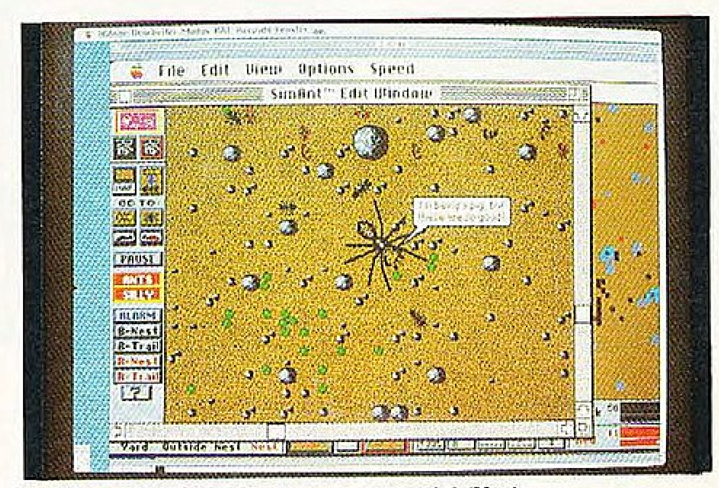
3. Die Vogelperspektive: Der ganze Innenhof mit seinen 224 Spielflächen. Der Raumgewinn der Kolonie läßt sich hier am leichtesten Überwachen.

Dem Koloniemanager stehen eine Reihe von Statistiken und Tabellen zur Verfügung, um die Verwaltungsarbeit zu erleichtern. Der aktuelle Entwicklungsstand des Ameisenvolkes wird ebenso dargestellt, wie die Nahrungsvorräte und die Eierproduktion.

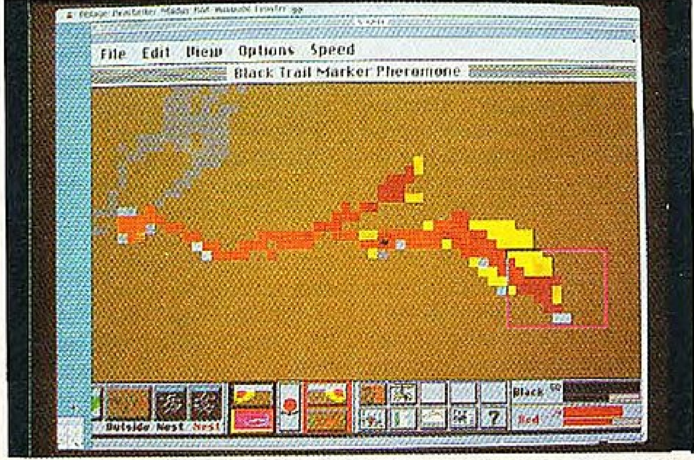
Wie schon bei Sim Earth, sorgt auch bei Sim Ant ein Sachbuch für den nötigen wissenschaftlichen Überbau. Grundlage ist das Werk der beiden Harvard-Professoren Bert Holldobler und E. O. Wilson. Seit ihre 600-Seiten-Ameisen-Fibel "The Ants" den Pulitzerpreis gewonnen hat (die höchste amerikanische Auszeichnung für ein Buch), liegen die ganzen USA im Krabbeltierfieber. Wie kompliziert so ein Ameisenhaufen wirklich ist, und wie schwer es die armen Insektenscharen haben, können MS-DOS-PC-, Macintosh- und Amiga-Besitzer im Herbst überprüfen — andere Versionen sind nicht geplant. *vw*



Ein Querschnitt durch das Nest. (Mac)



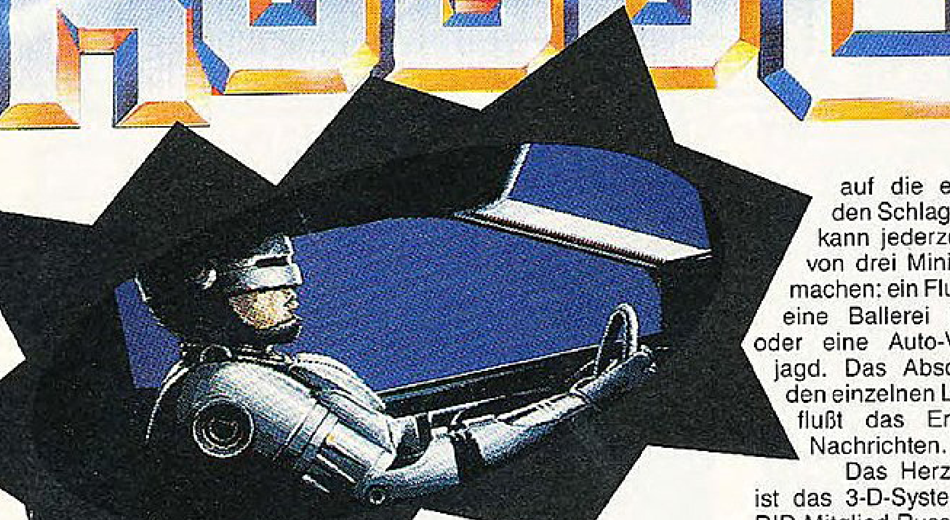
David gegen Goliath: Wenn das nur gut geht! (Mac)



Wo geht's zum nächsten Fressen? Pheromone weisen den Weg (Mac).

ROBO RASTLOS

Robocop 3



Unser allerliebster Blechgesetzeshüter feiert mit "Robocop 3" ein Comeback. Das Spiel schreiben die 3-D-Experten von DID, die mit "F29 Retaliator" für Furore sorgten.

Es bleibt in der Familie: Die Spiele zu den Filmen "Robocop" und "Robocop 2" hatte Ocean veröffentlicht; also ist es nicht erstaunlich, daß sich die Manchester-Firma auch die Rechte für eine Umsetzung des dritten Robocop-Films gesichert hat. Wie bei den ersten beiden Abenteuern soll Teil 3 der Filmvorlage inhaltlich ziemlich genau folgen und parallel zum Kinostart erscheinen. Sonst gibt es aber mehrere deutliche Unterschiede zwischen dem neuen Spiel, das von der Firma Digital Image Design (DID) und seinen Vorgängern programmiert wird. Erstens wird es Robocop 3 nur für 16-Bit-Computer geben; zweitens ist keine einzige von links nach rechts scrollende Ballerszene in Sicht.

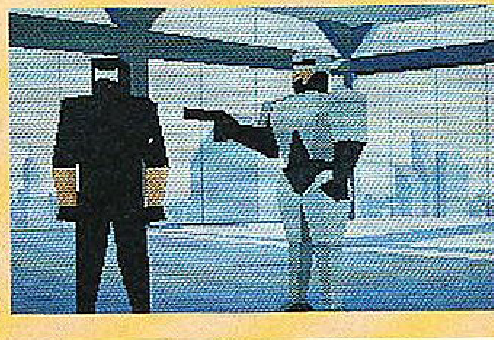
Martin Kenwright, der Direktor von DID, erklärt: "Ich weiß, daß man Oceans Filmumsetzungen öfters wegen des unoriginellen Plattformstils kritisiert, aber daran ist nicht nur Ocean schuld — genügend andere Firmen machen solche Lizenzspiele auf die gleiche Art." Die Hauptgründe für diese Einfallslosigkeit sind Zeitmangel und der Zwang, ein Spieldesign zu entwickeln, das sich auch auf 8-Bit-Systeme umsetzen läßt: "Leider kann man für viele Computer nichts Komplizierteres als Plattform- und Ballerspiele schreiben." Da Robocop 3 nicht für C 64 und CPC erscheinen wird, haben die Jungs von DID alle Freiheiten, um die Technologie zu nutzen, die sie bei ihren anderen 16-Bit-Spielen "F29 Retaliator" und "Epic" entwickelt haben.



Robocop 3 besteht aus mehreren 3-D-Szenen, in die man über das Mediabreak-Fernsehnetz einsteigen kann. Wer auf die entsprechenden Schlagzeilen klickt, kann jederzeit in einem von drei Minispielen mitmachen: ein Flugabenteuer, eine Ballerei im Korridor oder eine Auto-Verfolgungsjagd. Das Abschneiden in den einzelnen Levels beeinflußt das Ergebnis der Nachrichten.

Das Herz des Spiels ist das 3-D-System, das von DID-Mitglied Russ Payne über mehrere Jahre entwickelt wurde. Seit damit F29 Retaliator generiert wurde, haben sich die Einzelheiten des Systems ziemlich geändert. Erstens wurden alle Flugmodelle und beweglichen Horizonte der Simulation entfernt. Dadurch lief die 3-D-Grafik bedeutend schneller. "Dann optimierten wir das 3-D speziell für die Baller-, Renn- und Flugszenen", erklärt Kenwright. Was herauskam, ist ein 3-D-System, das um 30 Prozent schneller läuft und viel größere Welten generieren kann. "Im Prinzip hat sich die Mathematik nicht geändert — wir haben die Extrageschwindigkeit erzielt, indem wir einzelne Teile total neu geschrieben haben." Das Resultat ist ein Spielfeld, das über 65000 mal größer als das von F29 ist. Im Herbst soll der 3-D-Robocop bei Ocean erscheinen.

Inzwischen hat DID große Pläne: "Wir könnten für das Super Famicom, CDTV oder MS-DOS-PCs arbeiten. Vielleicht programmieren wir als Nächstes eine ganz normale Flugsimulation. Vorläufig aber gibt es ein dringenderes Problem: "Die 3-D-Grafik läuft so schnell, daß es die Robocop-Spielfigur viel zu eilig hat. Wir müssen sie langsamer machen..." *Kati Hamza/hl*



Duell der Roboter im 3-D-Polygon-Look (Amiga)

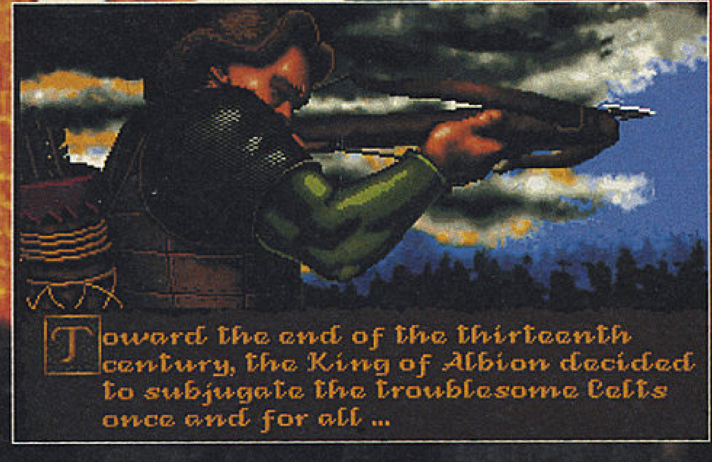


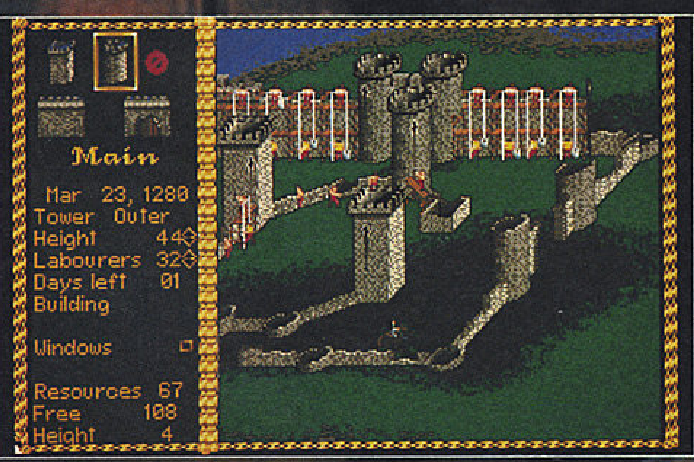
Diese Grafiken tauchen in den Nachrichtensendungen auf (Amiga)

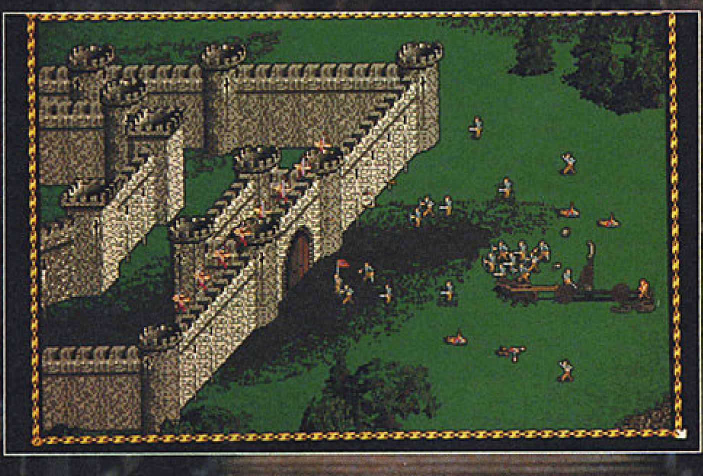


50 PROZENT GENERAL UND EIN

100 PROZENT HEUCHLERISCHER LÜGNER SEIN.







Die Bauern proben den Aufstand. Und wer kann es ihnen verdenken?

Sie haben sie zum Bau von Burgen gezwungen. Sie haben ihnen immer höhere Abgaben auferlegt, bis sie ihre Kinder essen mußten. Und dann haben sie ihnen gerade mal ein paar Mistgabeln in die Hand gegeben und ihnen befohlen, den benachbarten Herzog anzugreifen.

Sie werden also keine Beliebtheitswettbewerbe gewinnen, wenn Sie "Castles"™ spielen. Ein Spiel, in dem Sie Ihre Kenntnis der mittelalterlichen Architektur, Ihr "Überredungsmittel" bei der Beitreibung der Abgaben und die ganz bestimmte Mischung von Tücke und Habgier beweisen müssen, die einen wahren Tyrannen ausmachen.

"Castles" wurde entworfen von den listigen Leuten bei der Interplay™ und bietet realistische und imaginäre Szenen, drei Schwierigkeitsebenen und die allerkomplexeste und detaillierteste Graphik.

Nur auf IBM/PC erhältlich.

Interplay

ELECTRONIC ARTS

Verkaufsagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen. Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel.: 06145/5020
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabruck, Tel.: 0541/122065

The God

Mario Puzo schrieb das Buch, Francis Fords Coppola machte eine Filmtrilogie daraus. Die Rede ist von dem Mafia-Epos "Der Pate", das unter dem englischen Originaltitel "Godfather" für 16-Bit-Computer umgesetzt wird.

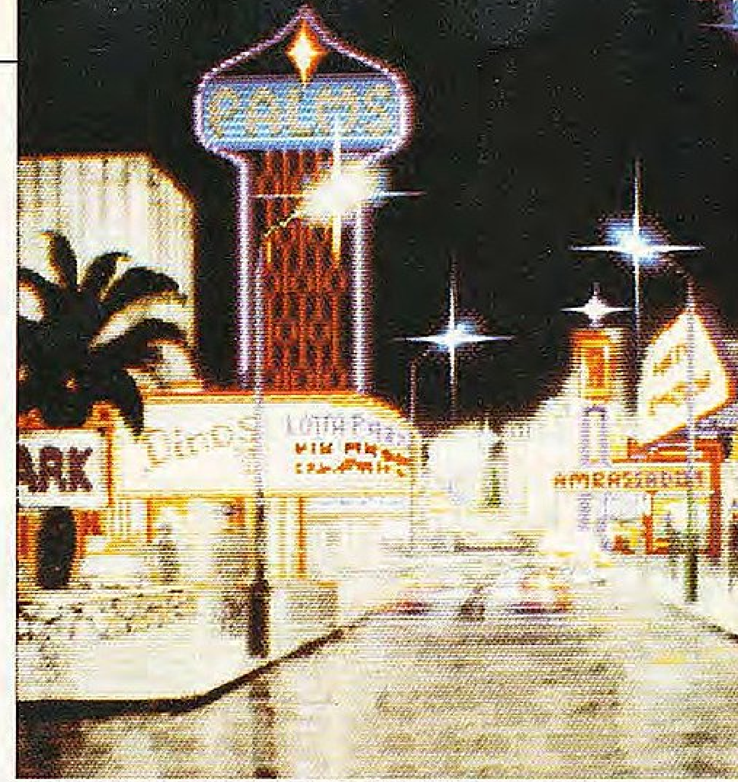
Das Leinwandspektakel "Der Pate" ("Godfather") erzählt die herzerwärmende Geschichte vom alltäglichen Leben einer amerikanischen Mafiafamilie (komplett mit Massakern, abgetrenntem Pferdekopf und Geschwistermord — die üblichen Beschäftigungen in diesen Kreisen eben). Die beiden ersten Filme, auf dem Roman von Mario Puzo basierend, drehen sich um den Existenzkampf der Corleone-Familie. Erzählt wird, wie die Sippe in Amerika ihre mittelständischen Gangsterorganisation in ein weltweites Imperium verwandelt. Im jüngsten Film "Der Pate III" ist es der größte Wunsch von Michael Corleone, sein Reich endlich zu legitimieren. Die Geschichte ist schön verwickelt, voller Intrigen und höchst fesselnd zum Anschauen, aber nicht unbedingt die ideale Vorlage für ein Computerspiel.

U.S. Gold denkt da anders. Die Godfather-Lizenz ist eines der wichtigsten Projekte der englischen Softwarefirma. Zwei Programmierteams arbeiten an zwei verschiedenen Versionen der Geschichte. Die französische Firma Delphine ("Future Wars", "Cruise For A Corpse") arbeitet momentan an einem Adventure, das der Geschichte der drei Filme ziemlich nahe folgt. Wegen vieler Probleme wurde die Entwicklung bis jetzt ziemlich verzögert. Das englische Team Creative Materials ("Rotox", "Operation Harrier") ist dagegen schon ziemlich weit mit der Entwicklung des Actionspiels gekommen.

Wie verwandelt man einen recht komplizierten Film, der nicht gerade mit Actionszenen überflutet ist, in ein Actionspiel? "Kein Problem!", meint Andrew Hieke, Gründer von Creative Materials, der einst Klassiker wie "Feud" und "Colossus Chess" programmierte. Das Team hat viele Handlungsfeinheiten einfach ignoriert: "Zunächst haben wir uns die Filme in Ruhe nochmal angeschaut. Die ersten zwei zogen wir uns zu Hause rein und den dritten Film konnten wir sehen, als wir in Las Vegas auf der CES-Messe waren. Wir mußten via New York wieder zurück nach Hause fliegen und hatten gerade genug Zeit, um dort ins Kino zu springen."

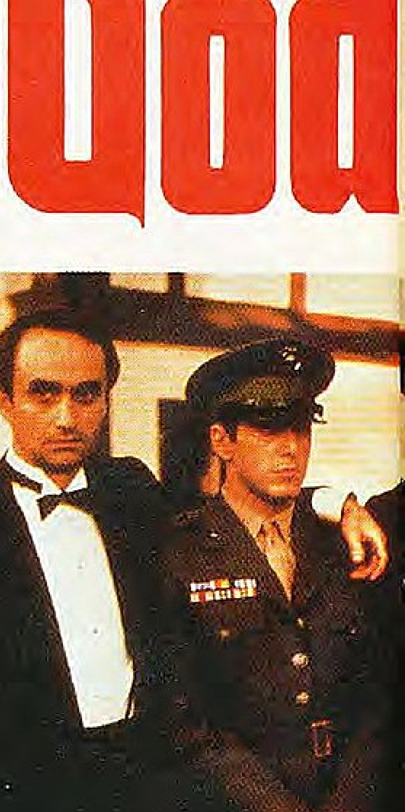
Da die U.S.-Gold-Lizenz alle drei Paten-Filme einschließt, hatte Creative Materials eine größere Zahl von Szenen zur Wahl. "Wir schrieben das Spiel einfach um die Godfather-Idee herum und gestalteten das Design so, daß es alle drei Filme umfaßt." Das Resultat ist ein Programm, das der Paten-Story von 1940 bis 1980 folgt. Die Levels finden alle an typischen Orten statt und konzentrieren sich auf die spektakulärsten Episoden im Leben der Corleone-Familie. Ursprünglich hatte Andy Hieke andere Ideen: "Ich wollte ein paar Abenteuer- und Rollenspiel-Elemente einbauen, aber U.S. Gold war dagegen." Also überlassen Programmierer Paul Dunning und Pete Lyone die Adventure-Komponente den Kollegen von Delphine.

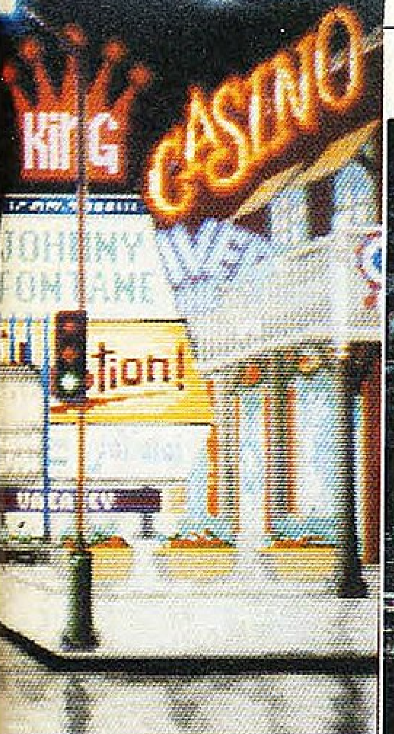
Das Hauptziel von Creative Materials ist jetzt Action, Action und noch mal Action, in jeder möglichen Form: Schießen, Raufen, Bombadieren — da lacht das Mafioso-Herz. Unter-

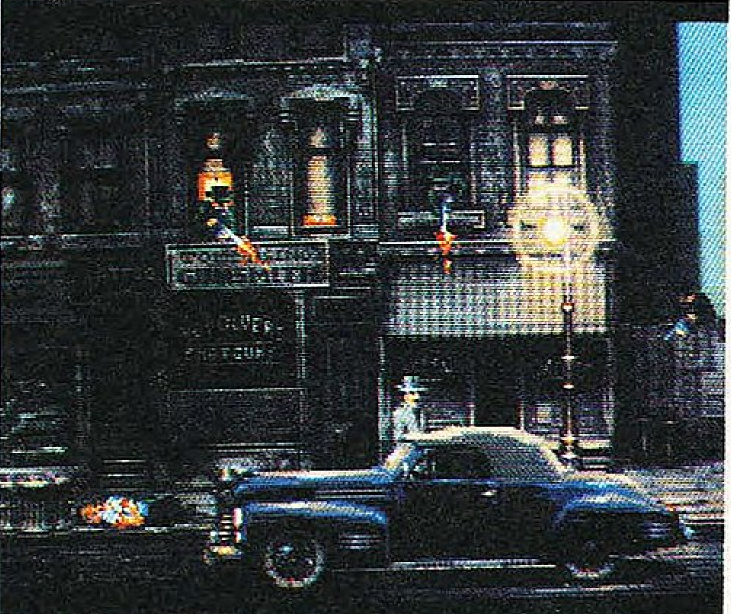


Schlüsselszenen aus allen drei "Der Pate"-Filmen sollen im Actionspiel vorkommen

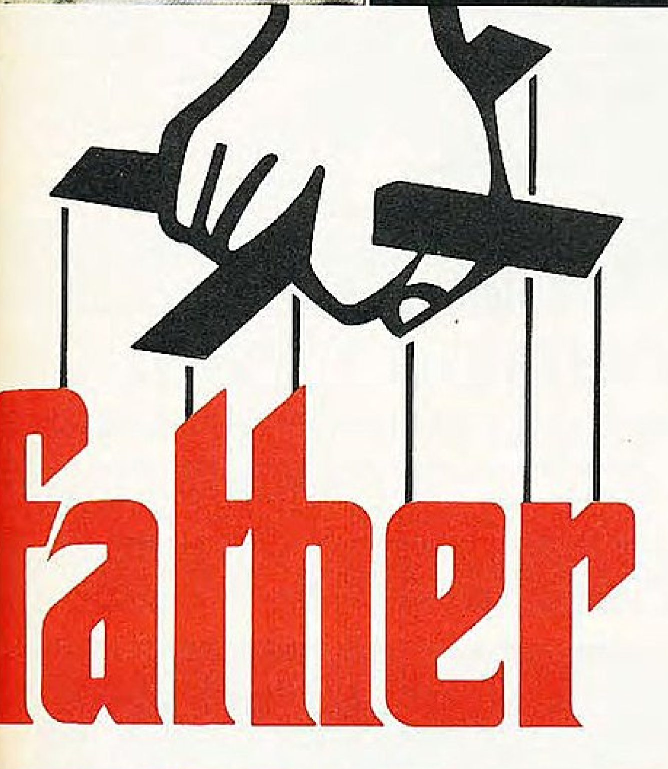

Actionreich und spannend: "Der Pate, Teil 3"







Der Gangster hinterm Auto



Spieles kein Mafia-Chef, sondern ein relativ unwichtiger Corleone-Anhänger, der die Familienehre verteidigen muß. Andy Hieke: "Ursprünglich hatten wir eine ziemlich lange Zwischenlevel-Sequenz, die Al Pacino zeigte. Aber dann erklärte Paramount, daß wir sie nicht benutzen könnten." Dadurch wird das Spieldesign zwangsläufig schwieriger. Andy plant immer noch, irgendwie die Hauptfiguren zwischen den Leveln vorzustellen. "Zur Zeit kommt keiner vor, aber vielleicht werden wir Michael Corleone als Silhouette zeigen — dann kommt das Gesicht überhaupt nicht vor."

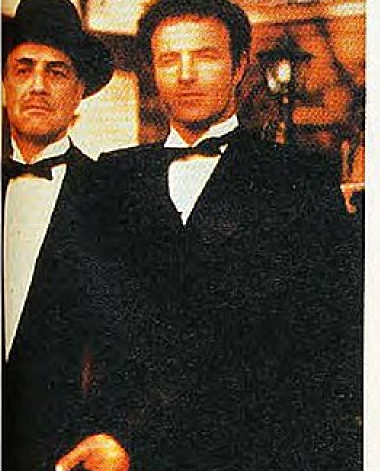
Von Anfang bis Ende soll das Actionspiel zum "Paten" ein grafischer Schaukasten werden. Zwischen den verschiedenen Etappen gibt es lauter Präsentations-Szenen; zwei Grafiker arbeiten schon seit sechs Monaten daran, die verschiedenen Hintergründe zu perfektionieren. Alle Level-Designs mußten zuerst auf Papier ausgearbeitet werden. Die Amiga- und PC-Grafiken werden 32 Farben gleichzeitig darstellen (ST: 16 Farben).

wegs gibt es auch eine Menge Objekte aufzuheben, die in späteren Levels sicher hilfreich sein werden. Die verschiedenen Levels finden unter anderem in New York, Las Vegas, Havanna und Miami statt. Zu den Schauplätzen gehören eine Bar, ein Friseurladen, ein Casino, die Villa eines Multimillionärs und das Motorboot eines Mafia-Mitglieds.

Der Lizenzvertrag zwischen der Filmgesellschaft Paramount und U.S. Gold umfaßt weder die Godfather-Musik, noch die Gesichter der großen Stars wie Al Pacino oder Marlon Brando — klingt fast nach einem Sonderangebot. "Wir haben versucht, die Rechte für die Filmmusik zu bekommen", erklärt Hieke, "aber wir haben es nicht geschafft." Deshalb wird einer der Creative-Materials-Komponisten einen speziellen Soundtrack produziern, der der Filmmusik ähneln wird.

Da die Gestalt von Al Pacino in der Rolle von Michael Corleone nicht gezeichnet werden darf, ist die Hauptfigur des

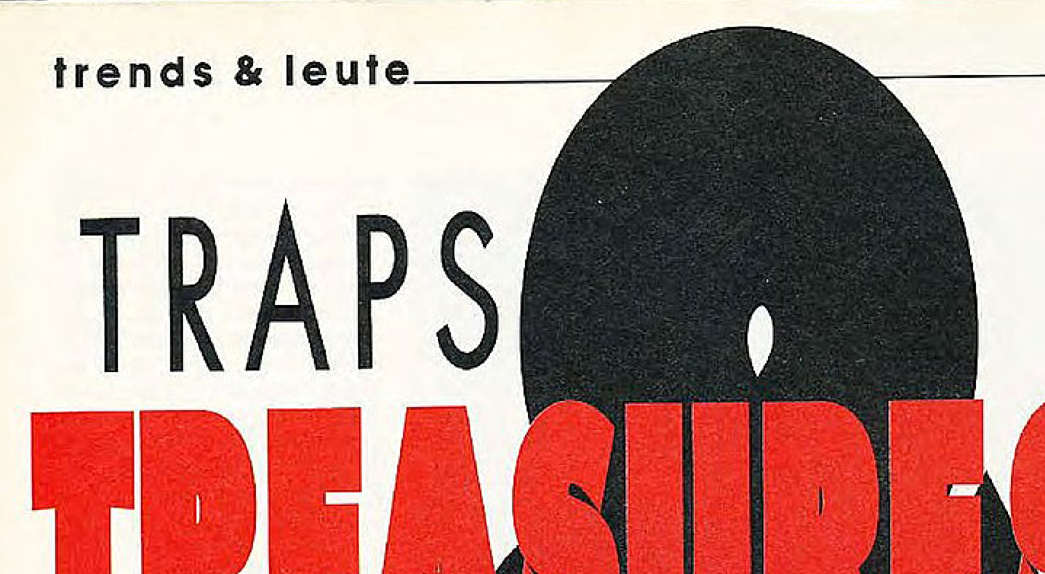
Andy Hieke jedenfalls ist überzeugt, daß es die Sache wert ist, diverse kleine lizenztechnische Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen: "Die Grafik wird alle überwältigen. Ich würde sagen, daß es die beste Grafik ist, die wir je produziert haben. Vor allem Amiga- und PC-Spieler werden sehr beeindruckt sein. Wir möchten den Leuten den Atem rauben." Er betont zugleich, daß die Spielbarkeit deswegen nicht leiden soll. "Ich kann nicht sagen, daß wir hier irgend etwas Revolutionäres versuchen. Die Technik ist erprobt und garantiert deswegen die Spielbarkeit." Da Creative Materials auch die Videospiel-Versionen für Sega Master System und Game Gear programmiert, verspricht Andy, daß das Spiel vor der Veröffentlichung besonders gründlich getestet wird: "The Godfather wird nicht nur eine Diaschau oder eine kinematografische Extravaganz. Wir arbeiten so hart an der Spielbarkeit, wie nur möglich." Wenn alles nach Plan klappt, wird der Pate Ende dieses Jahres seinen Actionauftritt haben. *Kati Hamza/hl*



◀ Da grinsen sie: 4 zufriedene Mafiosi

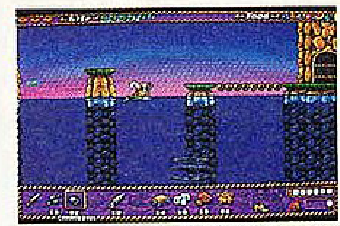


Von der ersten Skizze auf Papier zur Computergrafik auf dem Amiga ▶

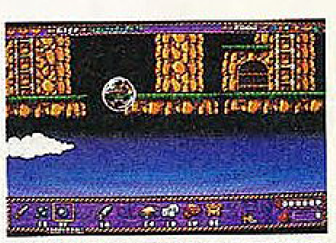


TRAPS & TREASURES

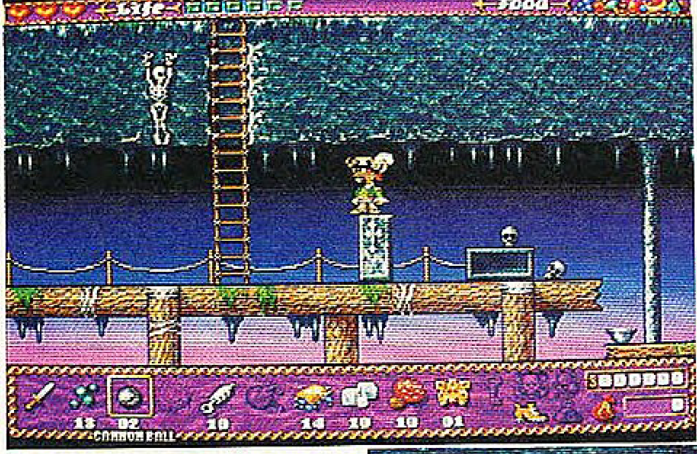
Starbyte hat nicht nur ein Herz für rasende Rollschuhfahrer: Landratte Rolling Ronny bekommt Konkurrenz von Teerjacken, Klabautermännern und Piraten.



Ein Bad im Ozean: Erfrischung vor schwierigen Aufgaben (Amiga)



Der Blasenlift in Aktion: Mit Seife in höhere Regionen (Amiga)



Skelett an der Wand, Säbel in der Hand (Amiga)

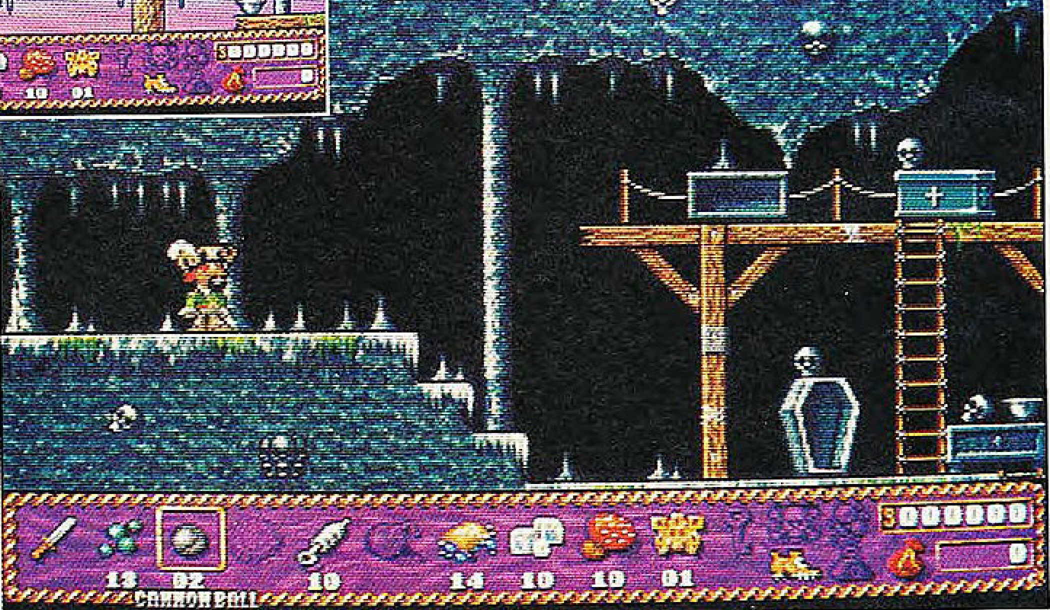
Eine vielversprechende Salzbrise weht zur Zeit durch die Räume der Bochumer Firma Starbyte. Der büroeigene Papagei fühlt sich in die heimatliche Karibik versetzt: Die Piraten sind los. Genauer gesagt, ein besonders widerstandfähiges Exemplar der Freibeuter der Meere.

Besagter Korsar geht im Plattformspiel "Traps & Treasures" auf ausgedehnte Schatzsuche. Die Kisten voller Geschmeide und Golddublonen sind in einem riesigen Spielareal auf zahlreichen Inseln, in geheimnisvollen Höhlen und in der Tiefsee versteckt. Zum Glück ist das Pixelmännchen wasserdicht und schwimmfähig und kann über längere Strecken untertauchen. Mit Wasser in den Ohren hört es sich schlecht: Je nach Tauchtiefe wird der Sound sanft aus- und eingeblendet oder ändert sich vollständig.

Auch die Bewaffnung ist etwas ungewöhnlich: Neben einem typischen Krummsäbel, mit dem wir beherzt zustechen können, sind wir mit einer Schrotflinte ausgerüstet, die überdimensionale Kugeln ausspuckt. Lassen sich die Gegner auch davon nicht erschrekken, greift unser Pirat zur Pfeffersprítze und hüllt sich in undurchdringliche Niespulverwolken ein. Die ultimative Geheimwaffe besteht aus einem größeren Seifenvorrat. Das Reinigungsmittel verwandelt sich bei Bedarf in eine größere Seifenblase, in der unser Held pflegeleicht versteckten Eingängen in luftiger Höhe entgegenschwebt. Ein Druck auf die Feuertaste, die Blase platzt und wir landen wieder auf dem Boden der Tatsachen.

Natürlich läuft die Schatzsuche nicht ohne Störungen ab. Allerlei Über- und Unterwassergetier macht uns das Leben schwer, zahlreiche Hebel müssen gedrückt und Türen mit den passenden Schlüsseln aufgeschlossen werden.

Leider müssen wir noch ein wenig warten, bis Traps & Treasures" für alle Atari ST, Amiga, MS-DOS-PCs und C64 erscheint. Die Piratenfeinabstimmung dauert noch bis Anfang nächsten Jahres. *vw*



Siebzehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Pirat im Untergrund (Amiga)







WÄHREND DIE ANDEREN NOCH IHRE SICHERHEITSGURTE PRÜFEN, NIMMT SICH "AIR COMBAT" DIE FLAK VOR.

"Chuck Yeager's Air Combat™ bringt Sie hoch hinaus und mitten in einen Nahkampf auf den drei heißesten Kampfschauplätzen im modernen Luftkampf: Zweiter Weltkrieg, Korea und Vietnam.

In mindestens 50 authentischen historischen Missionen scheiden sich die Asse vom Rest des Rudels.

Nehmen Sie es mal mit den Spitzenkämpfern der Luftwaffe im Zweiten Weltkrieg auf, kämpfen Sie gegen die Sabres hoch über dem Yalu-Fluß in Korea oder nehmen Sie am größten Luftgefecht Vietnams teil.

Falls Ihnen das nicht genügen sollte, können Sie auch Ihre eigenen militärischen Szenen erfinden. In einem von sechs Elitekampffliegern können Sie Ihre Gegner selbst wählen, ebenso die Fähigkeiten Ihrer Feinde sowie wem Sie die technische Oberhand geben wollen.

Sie können sogar verschiedene Flugzeuge aus unterschiedlichen Zeiten zusammenstellen und mal sehen, wie Ihre Chancen in einem P51 Mustang im Kampf gegen eine Mig 21 stehen.

Verglichen mit "Air Combat" verdient es jeder andere Flugsimulator, auf dem Regal zu bleiben.

Nur auf IBM/PC erhältlich.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen. Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel.: 06145/5020
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabruck, Tel.: 0541/122065



Gremlin rief und alle kamen: Im mittelenglischen Sheffield fand die erste Miniausstellung des erfolgreichen Softwarehauses statt. Sechs neue Spiele gab's zu bewundern.

Ein Ballerspiel, ein Jump'n' Run, ein Rollenspiel, ein Adventure und zwei ungewöhnliche Strategiespiele präsentierten die Gremlin-Chefs Ian Steward und Ian Richardson neben eine Handvoll prominenter Umsetzungen (**Greg Norman Golf** fürs NES, **Federation Quest** und die Suzuki-Raserei für PC) im Kongreßsaal des luxuriösen Holyday Inn-Hotels. Wir spielten einige Level und sprachen mit den Entwicklern.

Video Kid

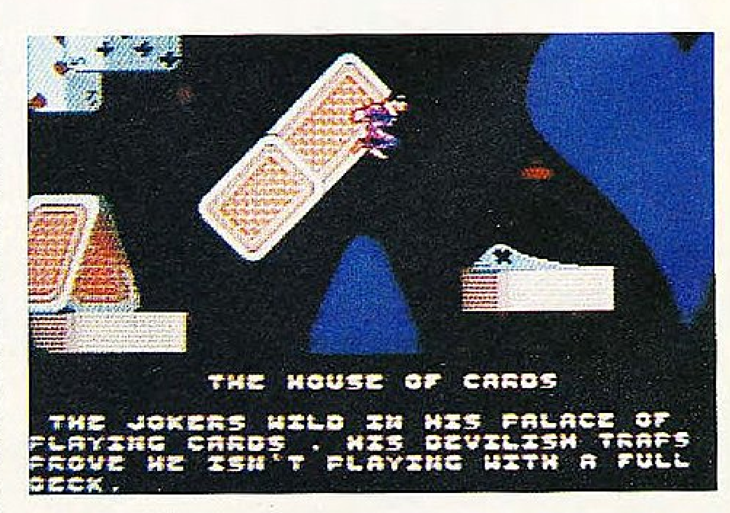
Am konventionellsten sah das stark an japanische Konsolentitel angelehnte **Video Kid** aus. Der Spieler steuert ein wild ballerndes Männchen durch fünf grafisch und inhaltlich unterschiedliche Levels. Da man — siehe Hintergrundstory — in einen Videorecorder "gesaugt" wurde, geht alles kunterbunt durcheinander. Die erste Welt entführt Euch ins Mittelalter, die zweite in den Wilden Westen. Danach müßt Ihr den Weltraum, eine Gangsterstadt und ein Spukschloß von allerlei Gegnern befreien. Massenweise aufbaubare Extrawaffen sind garantiert, außerdem gibt's Smart-Bomben, Schutzschilde und Extraleben. Video Kid scrollt durchgehend parallax; viele mächtige Feinde und bedrohlich-witzige Endgegner dürften den Atari-ST- und Amiga-Besitzern ab Dezember dieses Jahres ausreichend Spielspaß garantieren. Videospielumsetzungen sind bereits geplant, die Systeme werden später bekannt gegeben.

Harlequin

Noch abgedrehter geht es in **Harlequin** zu: Dieses ein wenig an "Strider" erinnernde Hüpfspiel entführt Euch in eine grafisch ungewöhnliche Märchenwelt. Ihr müßt das zerbrochene Herz des Landes Chimerica suchen und wieder zusammenbasteln. Zwanzig Levels, einfache Rätsel und knifflige Geschicklichkeitstests stellen Euren sportlichen Helden auf eine harte Probe: Mit dem Regenschirm fangt Ihr elegant auch die gefährlichsten Stürze ab, mittels eines Gummihüpfballs ärgert Ihr die Monster. Harlequin kann sich verwandeln, kriechen, klettern und die verschiedensten Sprünge ausführen. Ab Oktober wird das Spiel für Amiga und Atari ST voraussichtlich ausgeliefert (könnte aber auch etwas später werden). Umsetzungen für Videospielsysteme sind derzeit geplant.



Utopia (Amiga)



Harlequin (ST)

Flag

Spielidee und Handhabung von **Flag**, dem neuesten Spiel der "Lost Patrol"-Macher, sind einfach; das Spiel selbst ist jedoch hochkomplex. Der Spieler kloppt sich in der Rolle eines Zauberers regelmäßig mit einem Kollegen um ein kleines Dorf der eigens dazu erschaffenen "Schreibtischwelt". Wie bei "Populous" führt Ihr den Stellvertreterkrieg via kleiner Männchen, die als Soldaten, Abbruchkommandos und



Flag (Amiga)



Video Kid (Amiga)

Suspicious Cargo (ST)

Ninja-Saboteure rabiat zu Werke gehen. Der Spieler programmiert seine Leute, dann gehen sie selbständig auf Reise. Verschiedene Terraintypen und Ausgangsituationen erfordern vor jedem Spiel vollkommen neue Planung. Außerdem sorgen sporadisch auftauchende Drachen für Trubel.

Die ersten Level spielten sich ausgesprochen interessant. Das bombastische Intro samt Spiel wird — gute Verkaufszahlen der Amiga-, PC- und ST-Versionen vorausgesetzt — schon bald auf CDTV verewigt sein. Alle anderen Computerversionen gibt's vorraussichtlich Anfang 1992.

Utopia

Der neben "Demongate" größte Titel der Gremlin-Ausstellung war **Utopia**, eine Mischung aus "Populous" und "Sim City", in der Ihr den perfekten Staat errichten müßt. In der Bildschirmkolonie wird geforscht, gekämpft und gewirtschaftet. Da die Handlung auf einen weit entfernten Planeten verlegt wurde, präsentiert sich die niedliche Grafik durchgehend im Science-fiction-Look.

Bei Utopia müßt Ihr Euch sowohl als erfahrener Städtebauer, als auch als gewitzter General und umsichtiger Ökospezialist beweisen: Eine falsche Entscheidung des allmächtigen Spielers und das ganze Kartenhaus bricht in sich zusammen. Falls Ihr das Zeug zum Staatsmann habt, könnt Ihr Utopia schon bald für alle gängigen Systeme erstehen.

Suspicious Cargo

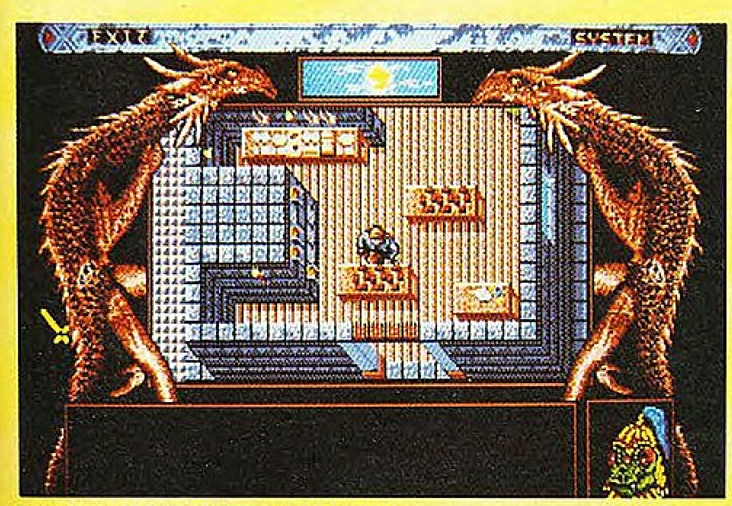
Text-Adventures mit spärlichen Grafikeinlagen sind einfach nicht totzukriegen: **Suspicious Cargo** ist einer der raren Vertreter dieses Uralt-Genres; der "moderne" Spieler darf jedoch auf Wunsch auch über Icons handeln.

Der Spieler, Weltraumcaptain eines abgewrackten Passagierschiffes, gerät unversehens in eine brisante Agentengeschichte. Ein obskurer Großkonzern benötigt einen hartgesottenen Kerl, der bereit ist, eine lebendige Waffe zu schmuggeln.

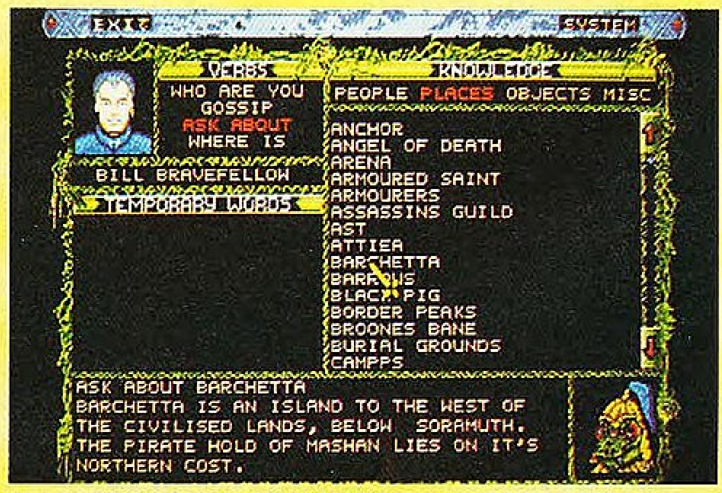
Obwohl Suspicious Cargo ein Text/Grafikadventure im alten Sinne ist, finden sich in diesem Produkt einige Actionszenen. Ab Oktober wißt Ihr, ob das Gemisch auch für Euren Geschmack geeignet ist.

Demongate

Kein Softwarehaus kommt heutzutage ohne Drachen, Schwerter und Zaubersprüche aus: Auch Gremlin hat mit **Demongate** zumindest ein heißes Eisen im Rollenspielfeuer. Origins Hauskonvertierer Imagitec, die bereits auf diverse "Ultima"- und "Knights of Lore"-Versionen zurückblicken können, haben sich bei diesem Fantasy-Spiel kräftig an der japanischen Konkurrenz orientiert. Komplett menügesteuert und im typischen "Phantasy-Star"-Stil wandert Ihr zuerst alleine, später mit allerlei Kampfgefährten durch den Kontinent von Elsopea. Das Spiel ist mit "Donovans Key" untertitelt und als Auftakt zu einer ganzen Fantasy-Serie gedacht. Ab Oktober dürft Ihr es auf Amiga-, ST- und MS-DOS-Rechnern spielen. Umsetzungen für Game Boy, NES und Lynx, sowie Übersetzungen ins Deutsche sind bereits geplant. *wi*



Daemonsgate I: Donovans Key (Amiga)



Daemonsgate I: Donovans Key (Amiga)



Das erste Rennspiel um den englischen Flitzer erntete gute Kritiken, der verdiente Erfolg blieb aus. Mit der verbesserten Fortsetzung versucht sich Gremlin nun zum zweiten Mal am gleichen Thema.

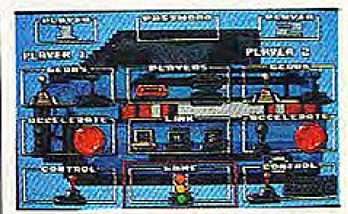
Mit der "Lotus Esprit Turbo Challenge" des Jahrgangs 1991 geht das mittelenglische Softwarehaus Gremlin Graphics auf Nummer sicher: Diesmal wurde alles ins Programm gepackt, was dem echten Bleifuß Spaß macht, jede Eigenschaft des Vorgängers mußte sich einer Verbesserung unterziehen. Eine Steigerung der Geschwindigkeit bot sich an; selbst mit stark geschönter und wesentlich detaillierterer Grafik hängt das aktuelle Spiel den erst ein Jahr alten Vorgänger locker ab.

Der "Landauf-Landab-Effekt" gefiel den Kritikern schon damals. Bei Lotus Esprit 2 hat der Entwickler Shaun Southern jedoch kräftig zugelegt und ein Fahrgefühl geschaffen, das auf dem Amiga seinesgleichen sucht. Auch ist es nun wesentlich einfacher, den Wagen selbst bei hoher Geschwindigkeit noch auf der Straße zu halten und gewagte Überholmanöver zu fahren. Auf der anderen Seite liegen diverse neue Hindernisse auf der Strecke, die der Lotus jedoch mit einem rasanten Sprung meistert. Das Rutschen und Schlittern bei feuchter Fahrbahn kennt man noch aus dem ersten Teil.

Gegen die Asphaltmonotonie, die sich beim Vorgänger über kurz oder lang breitmachte, hat Gremlin Graphics ebenfalls einiges getan: Mal schneit es auf der Rennstrecke, mal bedecken schmierige Pfützen die Straße. Die vor einem Jahr schmerzlich vermißten Tunnel gibt's nun übrigens auch. Außerdem sind die Gegner in den verschiedensten Farben lackiert; vorbei die Zeiten, in denen zwei einsame "Rote" gegen ein Feld mit ausschließlich weißen Esprits antraten.

Selbst der Menübildschirm zu Beginn jedes Spiels sieht nun um einiges imposanter aus: Verschiedene Steuermethoden bzw. Joystick-Belegungen können angewählt werden, über Nullmodemkabel (und einen weiteren Amiga) darf man auch diesmal wieder zu zweit antreten. Wer "nur" einen Commodore besitzt, muß sich mit seinem Freund wohl oder übel den Bildschirm teilen. Der Gag: Wird sowohl der geteilte Bildschirm angewählt, als auch ein Nullmodemkabel gelegt, darf man gar zu viert gleichzeitig antreten!

Abgerundet wird das Programm (das wir wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe auf Herz und Nieren überprüfen werden) durch eine High-Score-Liste, Sprachausgabe und einigen Musikstücken. *wi*

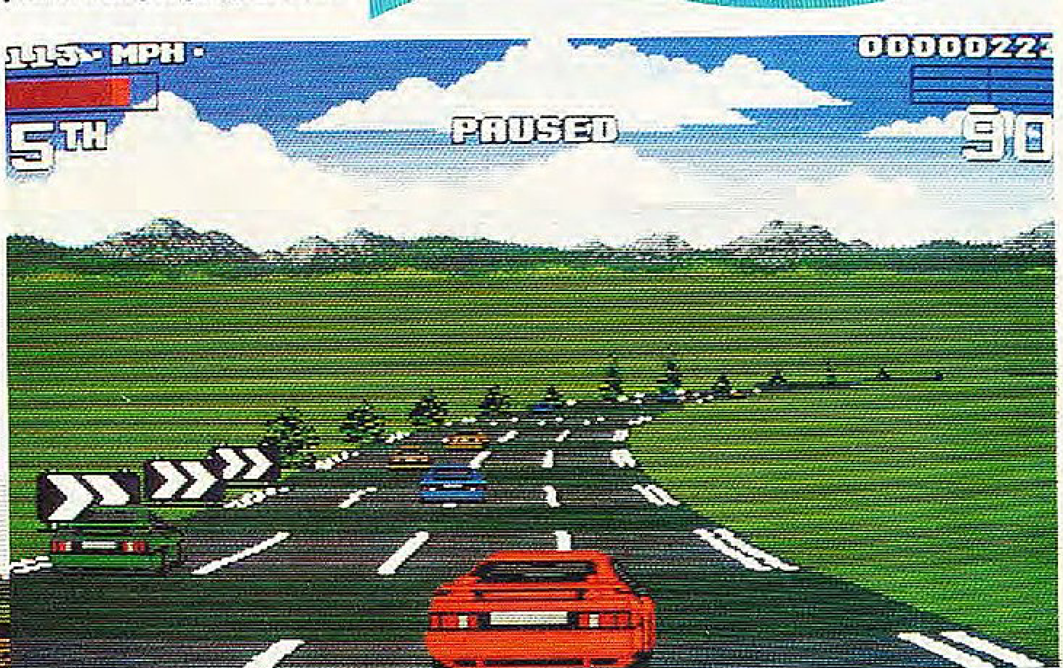


Der Options-Bildschirm läßt bis zu vier Spieler und verschiedene Steuerungen zu



Tunnelfahrt und Regenschauer: Für Abwechslung ist gesorgt.

Im Lotus II kann der Flitzer sogar springen



Panorama-Blick: Dank geschönter Grafik kehrt man gern auf die Strecke zurück

TRIO



Rächer, Raser, Bogenschützen: Milleniums neue Spiele entführen uns in den Sherwood Forest, in futuristische Rennarenen und asiatische Klöster.

Rechtzeitig zum Ende der Sommerpause bringt die Cambridger Firma Millenium drei vielversprechende Titel auf den ausgehungerten Spielemarkt. Wir sahen uns die Action-Adventures und Rennspiele genauer an:

Robin Hood

Wer kennt sie nicht, die Geschichte vom Edelmann Robin of Loxley und seiner Bande Vogelfreier im dunklen Wald von Sherwood. Unzählige Filme und Fernsehserien erzählen die Abenteuer von Robin Hood und seinen Mannen im Kampf gegen den Sheriff von Nottingham und die verräterischen Normannen.

In Millenniums Adventure tauchen sie alle auf, unsere Helden: Der dicke Pater Tuck, die liebliche Maid Marian und der gar nicht so kleine Little



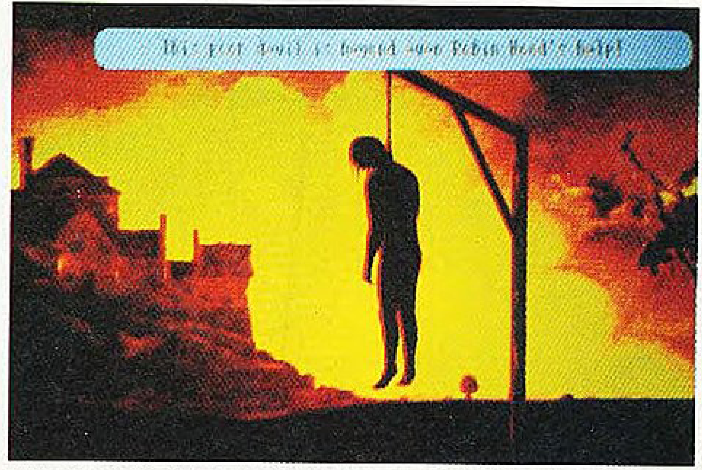
Ein schmähliches Ende: Robin Hood hat versagt (Amiga).

John. Ihr selbst schlüpft natürlich in die Rolle von Robin. Am Anfang des Abenteuers seid Ihr mutterseelenallein auf weiter Flur, erst durch edle Taten und heldenmütige Aktionen gelingt es, eine Reihe von Getreuen um Euch zu scharen.

Ihr seht die dreidimensionale, mittelalterliche Welt von schräg oben, wobei alle Aktionen in Echtzeit über ein Icon-System ausgeführt werden. Die Personen im Spiel führen ein unabhängiges Leben und reagieren völlig unberechenbar auf Eure Annäherungsversuche. Wenn es durch geschicktes Taktieren gelungen ist, eine große Gefolgschaft aufzubauen und auch die Unterstützung durch die Bauernschaft stimmt, dürft Ihr dem Sheriff auf den fiesen Pelz rücken. Robin Hood erscheint im Oktober für MS-DOS, Atari ST und Amiga.

Strike 2

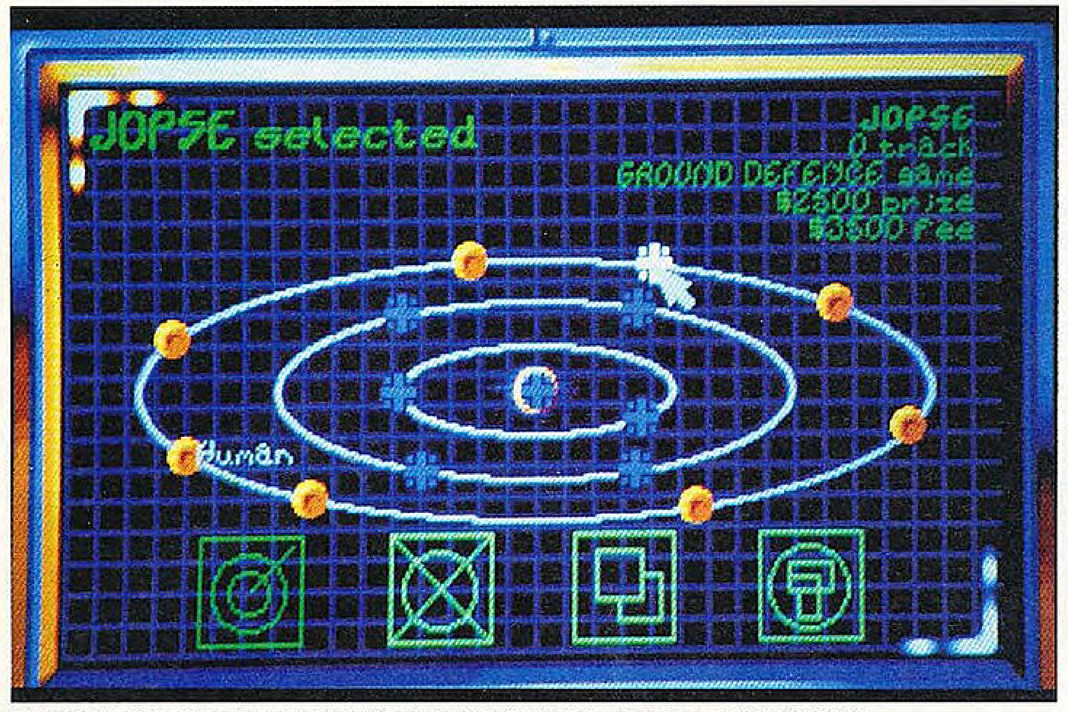
In "Strike 2" könnt Ihr Euch keine edlen Gefühle leisten: Hier siegt der Kaltblütige, der seine Konkurrenten gnadenlos aus dem Rennen schießt. Als Teilnehmer an der intergalaktischen Liga der Strike Force Piloten müßt Ihr auf 60 unterschiedlichen Rennstrecken zeigen, was in Euch steckt. Jede der Strecken ist auf einem anderen Planeten mit unterschiedlichen Umweltbedingungen zu finden. Je nach Streckenkondition müßt Ihr Euren Flitzer entsprechend aus-



Robin Hood: Ein falsches Wort, und der Henker wartet (Amiga).



Die Qual der Wahl in Strike 2: Homing Missile oder nicht? (MS-DOS/VGA)



Strike 2: Welcher Kurs soll es sein? Planet Jopse klingt vielversprechend (MS-DOS/VGA).

rüsten: Über 200 unterschiedliche Gegenstände und 16 Schiffstypen stehen dabei zur Wahl. Ihr kauft Radar, bessere Motoren, Schutzschilde, verschiedene Waffen, Raketen oder Minen.

Habt Ihr die nötige Position in der Liga erreicht, dürft Ihr auf speziellen Meisterschaftskursen gegen einen der vier galaktischen Champions antreten. Alle Rennkurse werden aus der Sicht des Piloten in schneller 3-D-Vektorgrafik gezeigt. Mit einem seriellen Kabel lassen sich zwei Rechner verbinden und so ein Strike-2-Rennteam aufstellen. PC-Besitzer dürfen im Oktober losflitzen.

Chinto's Revenge

Ins ferne Asien entführt uns "Chinto's Revenge". Als einziger Überlebender eines Massakers an seiner Familie macht sich Chinto auf, den Bösewichtern das Fürchten zu lernen. Das riesige Spielfeld besteht aus 400, aus der Vogelperspektive dargestellten Bildschirmen, angefüllt mit Labyrinthen, Fallen und Gefahren. In Bonushöhlen findet Ihr bessere Waffen, Shurikans, Äxte und Messer. In der scrollenden Welt sammelt Ihr Schlüssel, Schätze und Ginseng-Wurzeln auf, die Eure Energie aufbessern. Ihr steuert Chinto durch Wälder, Seen und Gärten bis zum gut bewachten Schloß des Oberbösewichts, einem feuerspeienden Drachen. Bevor Ihr dem feurigen Burschen den Atem abdrehen könnt, müßt Ihr unzählige Wächter, Ninjas und asiatische Geister beseitigen.

Für die stimmungsvolle Musikuntermalung ist Millenniums Hausmusiker Richard Joseph verantwortlich. Atari-ST- und Amiga-Besitzer gehen Ende September auf Rachetour. *vw*



Chinto's Revenge: Wasserläufe halten Chinto nicht lange auf (Amiga). ▶



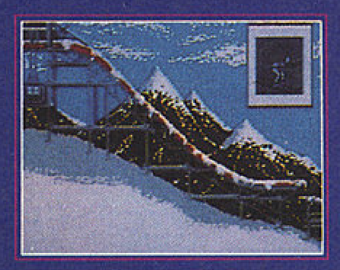
Vorsicht, chinesischer Drache im Rücken und Ninja von vorne (Amiga). ▼

GOLDEN CLASSICS

Limitierte Auflage auf goldener Diskette*

Sie haben Gold in den Summer Games und in den Summer Games II gewonnen - jetzt sind die WINTER GAMES an der Reihe! In einer vollkommen realistischen Winterlandschaft können Sie in sechs aktionsgeladenen Diziplinen gegen Ihre Freunde oder den Computer antreten.
Die Medaillienjagd geht weiter... mit allem, was dazu gehört: Strategie, Geschicklichkeit, Können - und mit dem Prunk der großen Zeremonien!

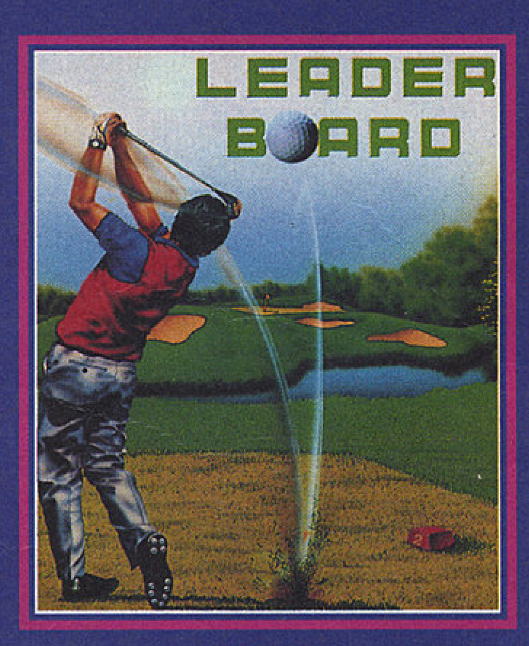


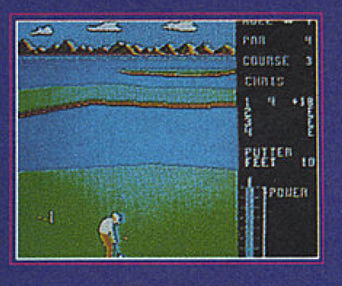


- Wintersportarten: Bobfahren, Skispringen, Eislaufen, Eistanz, Trick-Ski u. Biathlon.
- Eröffnungs- und Schlußzeremonie, Medaillienverleihung mit Nationalhymnen.
- Wettbewerb gegen Computer oder bis zu 8 Mitspielern.
- Einzigartige Joystick-Steuerung erfordert Geschick und Können.

VOL.1

Willkommen in der spannenden Welt der Profigolfer mit LEADER BOARD. Mit realistischen 3-D-Bildern, in denen sich die Teilnehmer mit Strategie, Konzentration, sowie Körperbeherrschung durch verschiedene 18-Loch-Spielbahnen hindurchkämpfen, um unter die festgesetzte Schlagzahl zu kommen. Ohne Zweifel das wirklichkeitsgetreueste Spiel auf dem Markt. LEADER BOARD ist ein Simulator, der Ihnen eine echte Perspektivenansicht auf Ihr Spiel erlaubt. Das Spiel umfaßt drei Schwierigkeitsstufen. Vom Amateur zum Profispieler!





- 1 bis 4 Spieler
- Wahl des Schlägers, der Distanz, der Schlagart (Linksschlag, Rechtsschlag, Putten u.s.w.)
- Realistischer Sound
- Joystick-Steuerung
- Auswahl von 18-Loch-Spiebahnen
- Automatische Punktezählung

VOL.2

***Die GOLDEN CLASSICS Reihe präsentiert Ihnen Klassiker in limitierter Auflage mit Serien-Nummern auf goldfarbenen Disketten. Weitere Titel folgen im Herbst.**

C64

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst · Schweiz: Thali AG · Österreich: Karasoft



Minimännchen wuseln auch in Frankreich: Mit "Celtic Legends" entsteht nun bei UBI-Soft ein weiteres Populous-inspiriertes Strategiespiel. Eigendynamik wie bei "Mega-Lo-Mania" oder "Powermonger" sucht man jedoch vergeblich; zwei Spieler verschieben ihre Fantasy-Krieger brav hintereinander und versuchen mit Landschlachten und Magieduellen die Macht über eine Anzahl Inseln zu erlangen.

Man beginnt mit einem einzigen Zauberer und einem Heimatschloß. Ähnlich wie beim englischen "Lords of Chaos" oder bei Games Workshops Vorgänger "Chaos" muß man sich seine Truppen nach und nach herbeizaubern. Der zweite Spieler (auf Wunsch computergesteuert) tut das gleiche, so daß bereits nach kurzer Zeit mehrere Fantasy-Armeen über das "Mega-Lo-Mania"-ähnliche Spielfeld marschieren.

Unabhängig von beiden Parteien agieren diverse Nomadenstämme, die wahllos jeden schwachen Gegner attackieren. Der bzw. die Spieler müssen das gesamte Umland unter eigene Kontrolle bringen und so Zutritt zur nächsten Insel erlangen. Sinn und Zweck des Ganzen ist es, den welterschütternden Disput zwischen dem finstren Nekromanten Daimog Brulmur und dem Patriarchen des Thaumaturgen-Orden Eskel Noc Ventu auszufechten. Gezaubert wird deshalb an allen Ecken und Enden. Mit jedem vernichteten Gegner steigt — wie vor allem bei Rollenspielen üblich — der Erfahrungs-Level des eigenen Hexers. Noch mehr Monster können so aus dem Boden gestampft werden, noch mehr Feinde müssen ob der vernichtenden Kampfeszaubersprü-



Das nächste große Projekt der Franzosen ist "Celtic Legends": Prügeln und Zaubern in einer idyllischen Inselwelt (Amiga)

UBI-Soft setzt auf eine weite Produktpalette: Ein Ballerspiel, ein Taktikepos und der Nachfolger zum Rollenspielrenner B.A.T. stehen vor der Fertigstellung. Wir sahen uns die Produkte für Euch vorab an.

ER

RIEGER

che ihr Leben lassen. "Celtic Legends" ist komplett maus- bzw. joystickgesteuert und erscheint voraussichtlich in den nächsten Wochen für den Amiga und den MS-DOS-PC.

Das horizontal scrollende Ballerspektakel "Starush" ist ähnlich mystisch angehaucht: Die Hintergrundgeschichte handelt von den zwölf Sternzeichen, einem intelligenten Alienvolk der fernen Zukunft und dem Ursprung des Universums. So kompliziert die Spielanleitung auch nach mehrmaligem Lesen scheint, so simpel präsentiert sich die actionreiche Handlung selbst. Mit einem fliegendem Kampfroboter der Marke Starush 3 jagt man die zwölf Bösewichte, die sich im Zentrum jedes Sternzeichens verbergen und die Levelenden in Form riesiger Obermotze bewachen. Vor dem Endgegner lauern die üblichen Weltraummonster, Asteroiden und Killerroboter. Mittels Doping durch die rechten Extrawaffen hat jedoch auch der eigene Metallheld bald die Schuhgröße eines Endgegners; jeder eingesteckte Treffer stutzt die Spielfigur wieder ein wenig zurecht.

Starush besitzt für jedes der zwölf Sternzeichen einen grafisch völlig eigenständigen Level und neue Gegner. Die Amiga-Version müßte ebenfalls dieser Tage in Deutschland erscheinen.

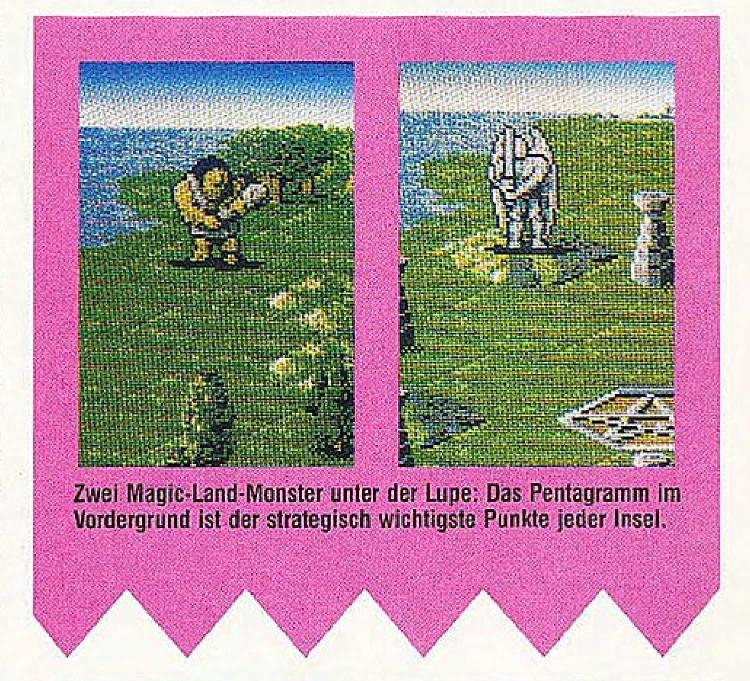
"Computer's Dream" ist das bekannteste In-House-Programmierteam von UBI-Soft: Mit B.A.T. schuf das gemischte Sextett vor einem Jahr ein spielerisch und grafisch eigenwilliges Rollenspiel. Am Nachfolger wird seit dieser Zeit nonstop gebastelt: Gleichzeitig entstehen die Versionen für Atari ST, Amiga und eine MS-DOS-VGA-Variante. Der Agent des Bureau of Astral Troubleshooters (kurz: B.A.T.) ist diesmal in eine noch verwirrendere Geschichte hineingeraten. Im Kurzroman, der dem fertigen Produkt beiliegt, kann man die Hintergrundstory und viele nützliche Details nachlesen. Nur soviel: Von illegalem Drogenhandel über futuristische Gladiatorenkämpfe bis hin zum klassischen Königsmord wird bei "B.A.T. II" kein Thema ausgelassen. Das handliche Computerzentrum im Swatch-Format kann auch diesmal vom Spieler selbst programmiert werden. Eine 3-D-Simulationsequenz integrierten die Programmierer angeblich nur zur Entspannung und um für noch mehr Abwechslung zu sorgen, in das komplexe B.A.T.-Universum.

Auf das komplexe Rollenspiel/Adventure-Gemisch müssen die computerspielenden Science-fiction-Fans wohl noch ein wenig warten. Wenn das fertige Produkt schließlich gegen Ende des Jahres erscheint, dürfen sich dafür die meisten unter ihnen freuen: Bis auf den C64 wird jedes gängige System mit einer Umsetzung bedient. *wi*

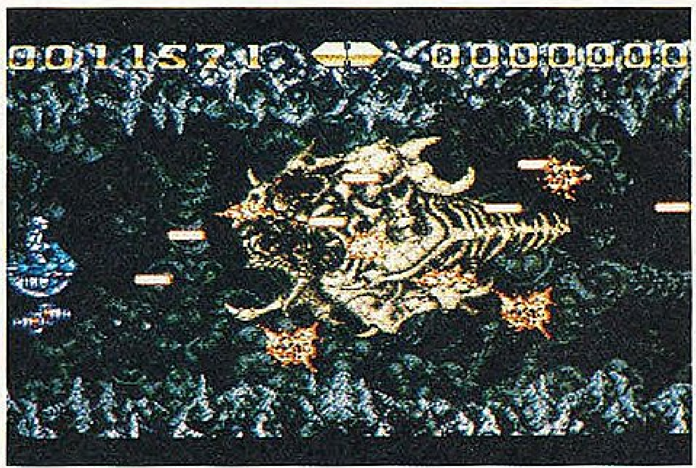
Der harte Kern des B.A.T.-Entwicklerteams (Philippe Derambure, Herv Lange, Oliver Croset und UBIs charmante Pressesprecherin Carol) in von Künstlerhand erstellter, futuristischer Büroumgebung



Auch der zweite Teil der B.A.T.-Rollenspielserie ist grafisch in eigenwilligem Endzeitstil gehalten (MS-DOS/VGA)



Zwei Magic-Land-Monster unter der Lupe: Das Pentagramm im Vordergrund ist der strategisch wichtigste Punkte jeder Insel.



Dieser Starush-Held mit einem Vehikel der mittleren Ausbaustufe hat nur wenig Chance gegen den mächtigen Feind



Obwohl sich das Gütersloher Softwarehaus Thalion mittlerweile verstärkt auf die Entwicklung anspruchsvoller Rollenspiele konzentriert, ist das Thema "Action" dort noch nicht gestorben. Die 3-D-Ballerei "Trex Warrior" kommt noch diesen Herbst.

Spiele mit ausgefüllter Vektorgrafik gibt es viele — nach Ansicht von Thalion-Chef Erik Simon schossen die meisten jedoch am eigentlichen Ziel (Spielspaß und Motivation) weit vorbei. Die komplexen 3-D-Welten sind (z.B. bei Starglider) zu weit gefaßt, viele Gegner müssen mühevoll gesucht werden, während sie bei "konventionellen" Ballerspielen vor dem Laser des Spielers Schlange stehen. Thalion versucht nun, ein Spiel zu schaffen, das zwar gänzlich in schneller 3-D-Grafik gehalten ist, bei dem jedoch trotzdem das Arcade-typische Action-Feeling nicht im Vektorenraum verlorengeht.

Das Ergebnis dieser Überlegungen heißt "Trex Warrior" und entsteht momentan auf dem Amiga und dem Atari ST. Die gesamte Handlung von Trex Warrior findet hinter den Mauern von insgesamt fünf verschiedenen Arenen statt: So wird die Spielfläche begrenzt und alle Objekte sind tatsächlich immer gleichzeitig sichtbar.

Der Spieler ist ein Gladiator, der — hinter den Armaturen eines futuristischen Fahrzeuges — hintereinander die verschiedensten Robotgegner aufs Kreuz legen muß. Da man es so mit jeweils nur einem Feind zu tun hat, das Spiel jedoch herausfordernd wie jede andere Ballerorgie sein muß, knobelten die Thalion-Jungs ein paar gemeine Kampftaktiken aus. Es gibt hüpfende und herumrasende Gegner, wild ballernde Killerroboter und besonnen taktierende Cyborg-Gladiatoren. Der Spieler muß die typischen Merkmale seines jeweiligen Gegners erkennen und flink darauf reagieren. Durch einen speziellen Stereosoundtreiber soll er deshalb auch akustische Unterstützung erhalten: Thalion plant, dem Helden über Kopfhörer nicht nur eine simple Rechts-Links-Verschiebung der Sounds zu bieten, sondern einen akustischen Kampfhintergrund komplett mit Phasenverschiebung und Dopplereffekt.

Auch in technischer Beziehung muß sich Trex Warrior hinter der Konkurrenz nicht verstecken. Schnelle 3-D-Routinen und die Fähigkeit des Programms, viele Objekte gleichzeitig zu verwalten, dienen jedoch nicht dem Selbstzweck, sondern allein der Spielbarkeit und dem Spaß, den Trex Warrior dem Käufer voraussichtlich ab Oktober bereiten soll. *wi*





Light my Fire: Der heldenhafte Alter ego wird dem Spieler in verschiedenen Intro-, Zwischen- und Endsequenzen nähergebracht.



On the road: Vor solch romantischem Hintergrund endet die erfolgreiche Gladiatorenkarriere.



In der Arena geht's rund: Versteckte Extras, gemeine Fallen und gewitzte Gegner sorgen für Spannung und Abwechslung.

made in GERMANY

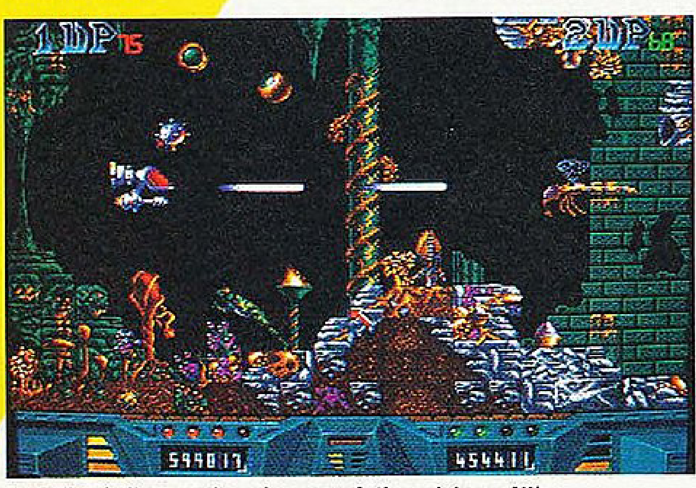
Im lauschigen Kleinstädtchen Albstadt hat sich eine neue deutsche Softwarefirma etabliert. Das Label Attic wurde von keinem Unbekannten ins Leben gerufen. Michael besuchte die Crew.

Umwelt wird großgeschrieben: Der Held muß Pixelmüll entsorgen.

Deutsche Softwarehäuser und Programmierteams haben es angesichts des übermächtigen internationalen Konkurrenzdrucks schon immer ein klein wenig schwerer gehabt. Glücklicherweise zeigen findige deutsche Software-Kleinunternehmen einen zähen Überlebenswillen. Eines der momentan weniger bekannten Labels in der deutschen Spielelandschaft ist die kleine unabhängige Firma Attic.

Der Chef: Guido Henkel. Guido Henkel ist hierzulande bekannt durch deutsche Text-Adventures wie "Hellowon", "Ooze" und "Drachen von Laas". Neuster Streich der dynamischen Crew um Guido Henkel ist das Rollenspiel "Spirit of Adventure", das über Starbyte vertrieben wird. Vor gut einem Jahr wurde das Attic-Label von Guido Henkel und seinem langjährigen Programmierkumpan Hans Jürgen Brendle ins Leben gerufen. Kurz darauf stieß Jochen Hamma dazu.

Nach einigen unangenehmen Erfahrungen mit früheren Vertriebspartnern stellte sich Attic auf die eigenen Füße. Hier wird momentan nicht nur programmiert, sondern auch der Vertrieb, wie beispielsweise beim Adventure "Drachen von Laas", selbst übernommen. Mit ihren neuen Spielen löst sich Attic allerdings von dem "Die machen ja eh nur Textabenteuer"-Schema. Neben einem neuen Jump 'n' Run-Spiel und einem zünftigen Ballerspiel soll noch in diesem Jahr, allerspätestens Anfang nächsten Jahres, die Computerversion des deutschen Rollenspielsystems "Das schwarze Auge" erscheinen. *mh*



Es darf geballert werden: das neue Actionspiel von Attic



Die drei "Köpfe" von Attic: Guido Henkel, Hans Jürgen Brendle und Jochen Hamma

POWER PLAY: Warum habt Ihr Euch entschieden, Euren Vertrieb selber zu übernehmen?

Guido Henkel: Das hatte eigentlich einen sehr einfachen Grund. Wenn du den Vertrieb selbst machst, hast du den Vorteil, daß der Verdienst pro Spiel etwas höher liegt. Das kommt letztendlich den Programmierern zugute, die ja teilweise ein Jahr oder länger an einem Projekt sitzen. Hast du Zwischenvertrieb, bleibt da mehr Geld hängen, und der Programmierer bekommt für seine harte Arbeit weniger.

POWER PLAY: Aber ist es nicht ein Nachteil, keinen großen Vertriebspartner zu haben?

Guido Henkel: Nein. Angenommen, wir verkaufen von einem Programm nur die Hälfte der Stückzahlen, die wir bei einem offiziellen Vertrieb erzielen würden, bleibt in etwa das gleiche für das Programmierteam übrig.

POWER PLAY: Also war es nur ein finanzieller Grund?

Guido Henkel: Nein, nicht allein. Wir wollen hier ein ähnliches Modell aufbauen, wie es beispielsweise die Bitmap Brothers in England schon getan haben. Die haben sich ja auch mit dem "Renegade"-Label selbständig gemacht. Ein weiterer Vorteil ist, daß die Leute, die ein tolles Spiel gemacht haben, die Lorbeeren dafür einsacken und nicht die Vertriebsfirma. So was ärgert mich persönlich. Schau es dir an: Meistens steht doch auf den Verpackungen in riesen Lettern der Name des Vertriebs. Aber wer das Spiel nun tatsächlich gemacht hat, steht meistens nicht, oder nur sehr klein drauf.

POWER PLAY: Ihr habt ja einiges an Projekten geplant. Wie schafft Ihr das eigentlich?

Guido Henkel: Zum einen haben wir acht freie Mitarbeiter, zum anderen hoffe ich, daß unser Modell Schule macht und wir dadurch regen Zulauf bekommen. Wir suchen immer noch neue Leute.


Reisen Sie mit uns
in die Welt von King's Quest® V...
SIERRA®
ab sofort bei
BOMICO
Natürlich mit
deutscher Anleitung!
...und bringen Sie Ihre Familie mit!
Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche
und wundersame Welt von King's Quest V
Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.
Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel.
SIERRA®
® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.
* Nur CD-Rom Version
BOMICO
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach
IHR SOFTWARE PARTNER
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

NIPPON CORNER

Der Blick ins Land der aufgehenden Sonne enthüllt immer wieder die eine oder andere Programmperle. Gerade die komplexeren (und damit für Rollenspiel-, Strategie- und Adventurefans interessanten) Spiele haben jedoch einen Haken: Ohne Japanischkenntnisse geht oft nichts — oder zumindest einiges vom ersehnten Spielspaß verloren. Ab dieser Ausgabe wollen wir einen Blick auf die für uns Europäer schwerer verständlichen Spiele werfen. Wir sagen Euch, ob Importmodule trotz unangenehmer Anhäufung fremder Schriftzeichen Ihr Geld wert sind, oder ob man ohne abgeschlossenes Japanologiestudium nicht einmal über das Titelbild hinauskommt.

Frisch eingetrudelt ist das Super-Famicom-Rollenspiel **Gadulin**. Im Stil des Konkurrenzknüllers "Phantasy Star II" von Sega steuert Ihr eine vierköpfige Heldentruppe über eine Landschaft und durch Dungeons, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Prügelei mit finsteren Monstern gehört ebenso zum Alltag wie Einkäufe in Zubehörshops und Gespräche mit anderen Spielfiguren. Trotz der Sprachbarriere ist Gadulin mit etwas Fantasie und der beliebten "Try and Error"-Methode zu spielen. Zwar bleiben bei diversen Menüs und Gegenständen und bei zahlreichen Zaubersprüchen einige Fragen offen, aber das meiste hat auch ein Nicht-Japaner recht schnell raus. Größtes Manko des Sprachunverständnisses: Die Geschichte und alle Hinweise, die freundliche Spielfiguren während des Spieles geben, bleiben im Sprachgewirr stekken.

Auch für das Mega Drive gibt es inzwischen einige Rollenspiele bzw. Grafik-Adventures, die zwar hübsch aussehen, aber durch japanische Schriftzeichen vor dem Kauf warnen. Bedenkenlos zugreifen kann man bei **Lung Risser**, einem Strategieepos des "Gynoug"-Herstellers NCS, das in Deutschland auch unter dem Namen "Long Raiser" angeboten wird. Der Top-4-Versand in Stuttgart verkauft das Modul übrigens mit deutscher Anleitung, die den Einstieg gehörig erleichtert. Worum geht's? Als Sohn eines fiktiven Königs versucht man, das zerschlagene Großreich des Vaters dem grimmigen Erzfeind wieder zu entringen. Jedes Szenario des Spiels stellt eine besonders wichtige Schlacht des Feldzuges dar. Je nach Kriegsgeschick führt der Spieler ein bis maximal acht Ritter, Zauberer und Fürsten mit dazugehörigen Einheiten in den Kampf. Es gibt jedoch auch Armeen und Heroen, die nicht vom Spieler gesteuert werden, jedoch trotzdem auf seiner Seite kämpfen und Monster, die vollkommen neutral von Gut und Böse ins Geschehen eingreifen. Obwohl die Entwickler an so gut wie alles dachten und Lung Risser zu einem komplexen Strategiespiel nahezu ohnegleichen machten, ist der Titel sehr spielbar. Da es logisch und glänzend durchdacht ist, haben auch deutsche Strategie-Cracks das System schnell durchschaut.

Fazit: Schade, daß man die Dialoge der Akteure nicht versteht; nimmt man diesen Abstrich an der Spielatmosphäre in Kauf, erhält man brillante Langzeitunterhaltung; bis zur finalen Schlacht wird man mit grandiosen Gags und Wendungen überrascht und unterhalten. Übrigens: In der dritten Ausgabe unseres Konsolen-Magazins "VIDEO GAMES" findet Ihr sowohl einen vollständigen Test als auch einen umfangreichen Players-Guide zu diesem Spitzenmodul.



Der Charakterbildschirm einer Gadulin-Spielfigur (Super Famicom)

Trotz japanischer Texte noch gut spielbar ist auch Wolfteams ("Axxis") **Arcuse Odyssey**, das momentan ebenfalls vom Stuttgarter Top-4-Versand angeboten wird. Ein oder zwei Spieler steuern bis zu vier typische Rollenspielhelden (Zauberer, Amazone, Ritter etc.) durch Dungeons und Höhlensysteme, über Pyramiden und Turmbauten. Wie das Robot-Kampfspiel "Axxis" vom gleichen Hersteller, ist die gesamte Spiellandschaft in "isometrischem 3-D" gehalten (man sieht seine Spielfiguren also von "schräg oben"). Zaubersprüche und magische Waffen, Monster, Fallen und Gefahren — alles, was das Herz des Fantasy-Fans begehrt, findet sich in Arcuse Odyssey. Schade nur, daß wir wegen der japanischen Anleitung und einiger Bildschirmtexte das Spiel wahrscheinlich immer noch nicht ganz kapiert haben.



Starke Rollenspieleinflüsse gibt's im Action-Adventure "Arcuse Odyssey"



Die Arcuse-Landschaften sind fantasievoll und abwechslungsreich

Sigmas **Psyoblade** macht es dem Mega-Drive-Besitzer ohne Japanischkenntnisse schon schwieriger: Wer sich an der Bilderpracht dieses aufwendigen Grafik-Adventures mit Action-Einlagen erfreuen will, muß sich durch unverständliche Menüs, Texte und Dialog en masse kämpfen. Wir raten: Wartet, bis das spielerisch interessante Modul mit englischer Sprache auf den Markt kommt. In der Importversion macht es wenig Freude. *mh/wi*



Spielkomfort: Die Übersichtskarte ist nur eines von vielen erfreulichen Details.



Monster in Massen bietet das Super-Famicom-Rollenspiel "Gadulin" (Super Famicom)



Trotz japanischer Sprache hat man den Zweck der Long Raiser-Menüs schnell kapiert



TON MEISTER

In Deutschland staunt der Fachmann, wundert sich der Laie, in Japan gehören sie zum Musikalltag: Soundtracks zu populären Spielen. *POWER PLAY* hatte das Ohr am Puls der Spielezeit.

Musik in Spielen hat die Statistenrolle längst über Bord geworfen. Wurden wir noch vor einigen Jahren mit nichtssagenden Weisen vollgedudelt und mit piepsenden Soundeffekten genervt, umschmeicheln nun kernige Trommelwirbel und bombastische Heldenhymnen das Ohr des Spielers.

Hat der Actionspieler das Versteck des Endgegners ausfindig gemacht, wird die Musik unruhig. Düstere Klangwolken stimmen auf die Entscheidungsschlacht ein. Erforscht der Rollenspieler gefährliche Dungeons, hört man unheimliche Notengebilde aus den Lautsprechern strömen. Keine Frage, Spielesoundtracks sind erwachsen geworden. Vorbei die Zeit, in der Programmierer "mal schnell noch 'ne Musik komponiert haben". Vorbei die Zeit, in der gerade mal ein oder zwei Lieder in einem Spiel vorkamen. Vorbei die Zeit, in der Musik nur Nebensache war. Schluß mit dem Notennirwana.

Musik hat den Spieler auf Gefahren aufmerksam zu machen, hat ihm Angst einzuflößen, hat ihn Zufriedenheit spüren zu lassen, muß ihn in eine Traumwelt versetzen. Dank den enormen Soundfähigkeiten morderner Spielemaschinen wurden den Entwicklern die entsprechenden Werkzeuge in die Hand gegeben. Heutzutage hat kein ernstzunehmendes Programm weniger als ein halbes Dutzend verschiedene Melodien zu bieten. Von Soundeffekten ganz zu schweigen.

Bei den Computern hat Commodore schon immer in Musik investiert. Zu seiner Zeit bot der C 64 einen absolut konkurrenzlosen Soundchip, der selbst neuen Musikgeneratoren noch das Fürchten lehrt. Im Amiga werkelt die konsequente Weiterentwicklung — diesmal in Stereo. Selbst für den tristen Piepser im PC wurde Abhilfe geschaffen. Am verbreitetsten sind Ad-Lib- und Soundblaster-Karten. Gut betuchte MS-DOS-Besitzer legen sich das noble Roland-Board zu — Musik in Synthesizerqualität ist ihnen sicher. Weniger zu lachen bzw. zu hören haben dagegen die Atari-ST-Fans. Drei mickrige Blechstimmen lassen kaum Hörgenuß zu. Ähnlich ergeht es den Master-System-Jüngern. Hier bringen selbst vier Stimmen kaum Besseres zustande. Sega hat allerdings aus Erfahrung gelernt und dem Mega Drive einen prima Soundchip gegönnt.

Die drei Handheld-Konsolen wurden den Notwendigkeiten entsprechend ausgerüstet: guter Sound in Stereoqualität. Den musikalischen Vogel schießt derzeit das Super Famicom ab. Originalgetreuere Klänge zaubert bislang kein anderes System hervor. Gegenüber dem NES hat Nintendo hier kompetent zugelegt.

Eine neue Dimension von Spielemusik wurde von NEC mit dem CD-ROM für die PC-Engine präsentiert. Digitale Sprache und Musik direkt von der CD zur Untermalung der Bildschirmaktivitäten — ein Traum wurde Wirklichkeit. In Kürze zieht Sega nach, wenn das CD-ROM fürs Mega Drive endlich auf den Markt kommt.

Die verantwortlichen Musiker unter den Computer-Freaks haben sich natürlich über die erweiterten Möglichkeiten außerordentlich gefreut und sie auch genützt. Kein Wunder, daß sich im Lauf der Zeit immer mehr Leute besonders für Spielemusik interessieren.

Bereits vor einigen Jahren wurden in der *POWER PLAY* Import-CDs aus Japan vorgestellt, die ausschließlich Spielemusiken enthielten. Waren diese Soundtracks damals selbst in Japan noch Ausnahmeerscheinungen, hat sich die Situation heute gänzlich geändert. Beinahe zu jedem erfolgreichen Spieletitel ist eine CD erhältlich. Neben dem Originalsound der entsprechenden Konsole enthalten die meisten Silberlinge sogenannte "Arrange"-Versionen von bestimmten Liedern. Dies bedeutet, daß die Komposition mit einem richtigen Orchester oder einer Band nochmals unter Profibedingungen eingespielt wurde.

Auf der nächsten Seite stellen wir acht interessante CDs vor, die dank dem CWM-Versand und Dynatex auch bei uns zu haben sind. Sie kosten zwischen 40 und 50 Mark. In Zukunft besprechen wir neue CDs dieser besonderen Art in unserer Medien-Rubrik, wo auch "normale" Musik-CDs vorgestellt werden. *mg*

Meistermusiker und Sängerknaben

System	Soundkanäle	Ausgabe	Wertung
C64	3	Mono	gut
Amiga	4	Stereo	sehr gut
Atari ST	4	Mono	ausreichend
MS-DOS pur	1	Mono	mangelhaft
MS-DOS mit Ad-Lib	11	Mono	gut
MS-DOS mit Soundblaster	12	Stereo	sehr gut
MS-DOS mit Roland	32	Stereo	hervorragend
Mega Drive	10	Stereo	sehr gut
Super Famicom	16	Stereo	hervorragend
PC-Engine	6	Stereo	sehr gut
Master System	4	Mono	ausreichend
NES	5	Mono	gut
Game Boy	4	Stereo	gut
Lynx	4	Stereo	sehr gut
Game Gear	4	Stereo	gut

Die Wertungsskala: hervorragend, sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend und mangelhaft.



R-Type II

Die Musik zum Actionhit hat Dynamik und Witz. Die Arrange-Version des Titelthemas ist brillant eingespielt und auch klanglich faszinierend. Die restlichen "R-Type II"-Stücke wurden dagegen akustisch ziemlich mies auf CD gebannt. Außerdem tummeln sich die Lieder von dem hier weniger bekannten Ballerspiel "Xmultiply" auf dem Silberling. Die Stücke sind ebenfalls originalgetreu, hören sich aber im Vergleich zu den R-Type II-Weisen nicht so dumpf an. Kompositorisch sind sie ebenfalls eine Ecke besser.

20 Tracks / 55:13 Minuten
POWER-WERTUNG:
befriedigend



Parodius

Die CD zur prächtigen Ballerspielparodie von Konami hält größtenteils, was der Name verspricht. Die witzigen, teils abgedrehten Stücke sind größtenteils im Originalsound auf der CD, hören sich aber frisch und gar nicht verstaubt an. Moderne Versionen von Klassiktiteln finden sich ebenso wie fetzige Disconummern. Der einzige Arrange-Track ist mal wieder das Highlight — klanglich wie musikalisch. Für Selbst-Sampler bietet ein gut sieben Minuten langer Track mit Dutzenden von Soundeffekten reichlich Beute.

36 Tracks / 47:09 Minuten
POWER-WERTUNG:
gut



Gradius III

Gleich vorneweg: der "Gradius-III"-Soundtrack ist das Beste, was ich an Spielemusik je gehört habe. Sämtliche Stükke sind in phänomenalen Arrange-Versionen auf der CD. Gegenüber diesen Einspielungen verblassen selbst viele sündhaft teuer produzierte Filmsoundtracks. Komposition, Orchester, Klangqualität — einfach faszinierend. Wer die CD hört und von der Materie wenig Ahnung hat, wird dies niemals für Musik zu einem Computerspiel halten. Gradius III ist momentan *die* Referenz-CD für Spielesoundtracks.

8 Tracks / 47:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend



Double Dragon II

Auch wenn Ihr die Originalsongs des Prügelspiels "Double Dragon II" wenig beachtet habt, die Arrange-Versionen sind um so exzellenter. Anfangs klimpert ein paar Sekunden der Soundchip, das einsetzende Orchester drängt diesen jedoch dezent in den Hintergrund. Alle 13 Lieder wurden neu eingespielt und klingen nicht schlechter als "gut bürgerliche" Synthesizermusik. Da technisch keine Probleme auftauchen (sehr gute Klangqualität), reiht sich Double Dragon II in die Oberklasse der Import-CDs ein.

13 Tracks / 37:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
sehr gut



Mega Drive: Best Selection

Auf dieser CD tummeln sich die besten Lieder von Mega-Drive-Highlights wie "Super Shinobi", "Afterburner" und "Super Monaco Grand Prix". Da alle Songs Originalversionen sind und in keiner Weise aufgepeppt wurden, kann die Klangqualität logischerweise nicht vollends überzeugen. Dummerweise hat man nicht die besten Mega-Drive-Songs ausgewählt. Für absolute Fans sicherlich ein Genuß, Normalspieler sollten sich an CDs mit vielen Arrange-Stücken halten.

26 Tracks / 53:35 Minuten
POWER-WERTUNG:
befriedigend



Namco Video Game Graffiti 7

Neben dem "Dragon Spirit"-Nachfolger "Dragon Saber" tummeln sich u.a. die Songs zu "Burning Force" und "Steel Gunner" auf der CD. Gelegentlich eingestreute Soundeffekte sorgen für Abwechslung. Da zudem größtenteils Originallieder zu hören sind, wird auch klanglich wenig Berauschendes geboten. Eingedenk der mäßigen Komposition ist Namcos Musikmix nur eingefleischten Fans ans Herz zu legen. Viel Masse, wenig Klasse — und ein paar Noten zum Nachklimpern im Begleitheft.

9 Tracks / 56:39 Minuten
POWER-WERTUNG:
ausreichend



Game Boy Music

Vier Game-Boy-Hits, allesamt von Nintendo, geben sich auf dieser CD die Ehre. Wer von der Musik zu "Super Mario Land", "Golf", "Tetris" und "Solar Striker" nicht genug bekommen kann, der liegt hier richtig. Die meisten Lieder sind in der Originalfassung zu hören, selten mischt sich eine Arrange-Version darunter. Die Klangqualität ist passabel, einige Songs lassen allerdings kompositorisch viel zu wünschen übrig. Ähnlich wie die "Mega Drive: Best Selection" sollten bei dieser CD nur Freaks zugreifen.

13 Tracks / 46:21 Minuten
POWER-WERTUNG:
gut



S.S.T. Band Live

Wenn Japans Kids reihenweise in Ohnmacht fallen, dann nicht, weil Michael Jackson ihnen die Hand schüttelt, sondern die "S.S.T. Band" Videospielhits auf der Showbühne interpretiert. Auf ihrer Live-CD wurden zehn bekannte Sega-Songs kraftvoll, dynamisch und kompetent aufbereitet. Gitarren, Synthesizer und Drums bilden den musikalischen Teppich. Gesungen wird zum Glück nicht. Wer halbwegs mit den Spielen vertraut ist, der wird seine Freude an der technisch einwandfreien CD haben.

10 Tracks / 55:31 Minuten
POWER-WERTUNG:
sehr gut

Doppel-Fee

Von den "Silkworm"- und "SWIV"-Programmierern erscheint in Kürze unter dem Storm-Label ein neues Plattformspiel. Die Jaleco Automatenumsetzung **Rod-Land** entführt den Spieler und zwei kleine Feen mit spitzen Ohren in gefährliche Türme. Ihr marschiert über zahlreiche Etagen und sammelt Blümchen als Bonusobjekte, die Eure Energie auffüllen. Die niedlichen Gegner werden mittels Zauberstab eingefroren und entsorgt. Rod-Land erscheint im September für Amiga, Atari ST und C 64. *vw*

Rod-Land: Ein Level mit verstärktem Putzig-Faktor (Amiga)



Das Joyboard Manix Deck im topmodischen Outfit

Solo für zwei

Die Competition-Pro-Joysticks sind die europaweit wohl bekanntesten und meistverbreiteten Steuerknüppel für Computerspieler und (sieht man von einem Teil der neuen Competition Star ab) absolute Garanten für Zuverlässigkeit und Widerstandsfähigkeit. Nun bekommt der Klassiker Verstärkung: Competition-Hersteller Dynamics stellt diese Monat einen vollkommen neu gestalteten Joystick in zwei ungewöhnlichen Variationen vor.

Manix Deck heißt die Board-Version: Als Konkurrent zu diversen Joyboards ist der Deck mit gewohnter Competition-Technik ausgestattet und mit allen üblichen Extras bestückt: Drei Feuerknöpfe, Dauerfeuer und LCD-Anzeigen finden allesamt auf dem Stick selbst Platz. Die von jeglichem Schnick-Schnack leergehaltene "Basis" ist mit Saugknöpfen für bombenfesten Halt auf jeder Tischplatte versehen.

Für Aufsehen wird der **Manix Twins** sorgen: Bei ihm handelt es sich um ein "2-Hand-System", d.h. der Spieler hält in jeder Hand eine Komponente des Sticks. Wahlweise wird mit der Linken oder Rechten geballert und mit der anderen Hand das Steuerkreuz bedient.





Die Zukunft des Sticks? Dynamics' Twin macht Schluß mit verkrampften Handgelenken

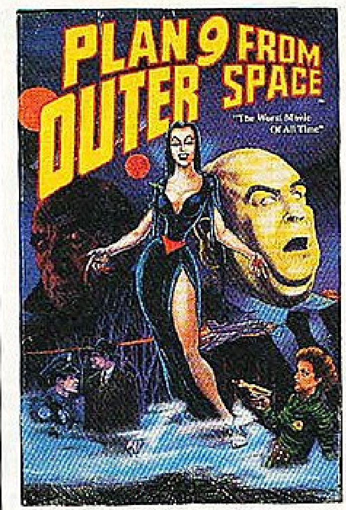
Hat sich der Spieler an das neuartige Steuergefühl gewöhnt, darf er sich an Funktionstasten aus Silikongummi, temporärem und permanentem Dauerfeuer und über eine zweite Funktionstaste erfreuen, die der rechten Maustaste entspricht.

Beide Sticks werden im Handel für 40 bis 50 Mark (Twins) bzw. bis 70 Mark (Deck) für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme erhältlich sein. *wi*

Würg!

Kennt Ihr den schlechtesten Film aller Zeiten? Den Streifen, der mit den meisten "Golden Turkey Awards" ausgezeichnet wurde und nach Meinung von Publikum und Kritik das Hinterletzte ist? Diese zweifelhafte Ehre wird **Plan 9 from Outer Space** zuteil. Regisseur Edward D. Wood hat diese Science-fiction-Pein 1958 mit äußerst spärlichen Mitteln in ein paar Wochen heruntergekurbelt. Die Kulissen wirken wie unfertige Laubsägearbeiten, die Schauspieler sind eine Schande ihres Faches und die Spezialeffekte eine einzige Lachnummer. Während der Dreharbeiten starb dann noch der Hauptdarsteller Bela Lugosi; er wurde durch ein Double ersetzt, das ihm in keiner Hinsicht ähnlich sah. Wie könnte es anders sein, Plan 9 hat es längst zum Kultstatus gebracht und sorgt in Programmkinos für regelmäßige Heiterkeitsausbrüche.

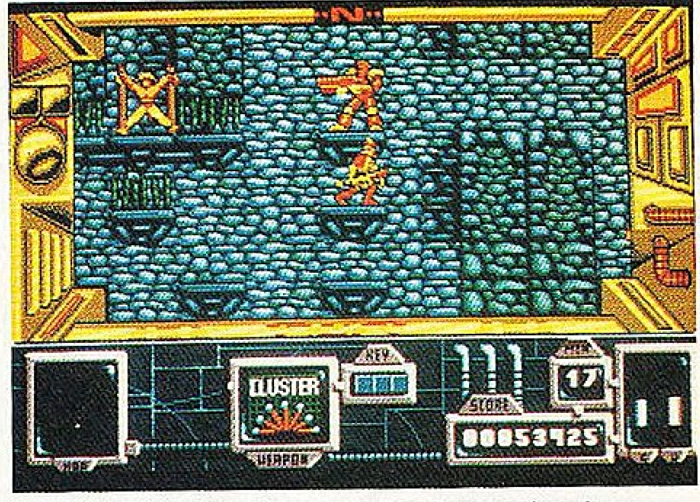
Was liegt näher, als diesen zweifelhaften Ruhm zu nutzen und ein Computerspiel zum Film zu machen. Gremlin kündigt ein interaktives Adventure an, das alle "Höhepunkte" des Films in sich vereint und im Stil stark an ähnliche Cinemaware-Produkte erinnert. Wir dürfen uns an digitalisierten Filmausschnitten erheitern und natürlich eifrig in die Handlung eingreifen. Das Lachwerk erscheint im Herbst für Amiga und ST. *vw*



Die Kino-Artwork von Plan 9 from Outer Space

Zeitknaller

Gleich durch fünf Epochen dürft Ihr Euch in Electronic Arts **Zone Warrior** Prügeln. In diesem Plattformspiel mit starkem Adventure-Einschlag bekämpft Ihr Aliens, die sich in der menschlichen Frühgeschichte und Zukunft festgesetzt haben. In jedem Zeitabschnitt tretet Ihr mit dem "Terminator"-Clon gegen typische Feinde an. Mit Eurer Superwumme legt Ihr Neanderthaler, ägyptische Mumien, Ritter und Kampfroboter flach. In den Plattform-Leveln sind Schlüssel, Kartenteile und bessere Waffen versteckt. Zone Warrior erscheint in diesen Tagen für Amiga und Atari ST. *vw*



High-Tech im Mittelalter: Die Ritter in Zone Ranger sehen alt aus

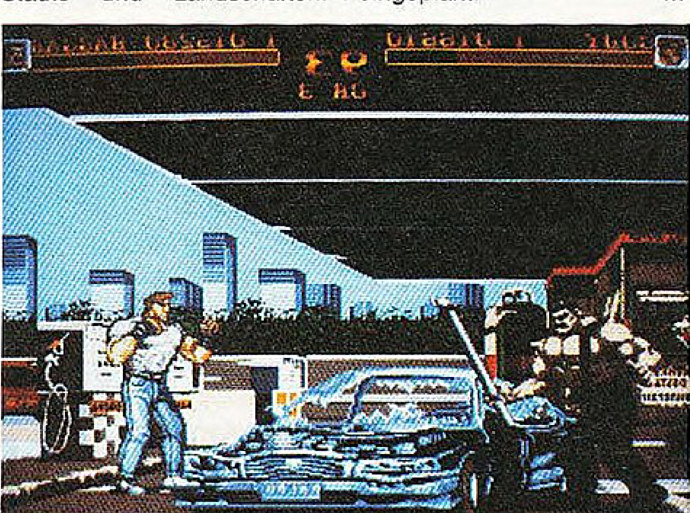
Lizenzomania



Aus dem Weg: Ein "Out Run Europe"-Duell gegen eine original englische Taxiflotte (Amiga)

Zwei große Namen hat sich U.S. Gold für diesen Herbst noch aufs Programm gesetzt: Mit **Out Run Europe**, das schon vor Jahren einmal angekündigt wurde, erscheint der bereits dritte Teil der Raserserie. Vom Ferrari steigt der Spieler diesmal um aufs Yamaha-Motorrad; ohne blonde Begleitung und mit der gesamten Agenten- und Polizistenflotte der EG im Nacken flitzt er durch sieben europäische Städte und Landschaften. Geht alles glatt, landet man schließlich im Mittelmeer — mit dem Turbo-Rennboot beendet man das manische Rennen um geheime Dokumente und haarsträubende Geschwindigkeitsrekorde. Amiga-, ST- und C-64-Besitzer dürfen sich der (hoffentlich) rasanten Verfolgungsjagd in Kürze widmen.

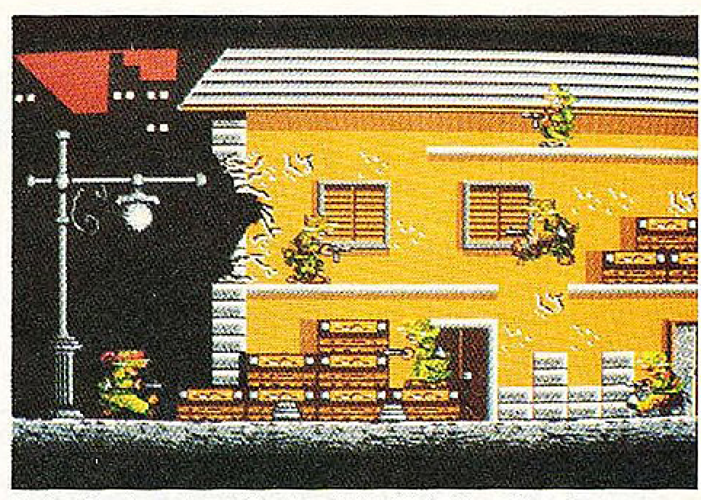
Final Fight dürfte den meisten Lesern mittlerweile ein Begriff sein: Als Cody (karategestählter Schönling) oder Haggar (bulliger U-Bahn-Schreck) legt man in einer futuristischen Großstadt die gesamte Unterwelt aufs Kreuz, demoliert in Bonusrunden Fahrzeuge und steigt mit dickhäutigen Endgegnern in den Ring. Am meisten Spaß machte Final Fight (bisher nur als Automat und in einer Super-Famicom-Version) zu zweit; dieser Modus ist laut U.S. Gold für die angekündigten Amiga-, ST- und C-64-Fassungen fest eingeplant. *wi*



Die Amiga-Version von Final Fight sieht der Automatenfassung verblüffend ähnlich



Auch auf dem C64 kann man voraussichtlich zu zweit antreten



Derber Geschmack vom Comic auf den Bildschirm: Sturmtruppen

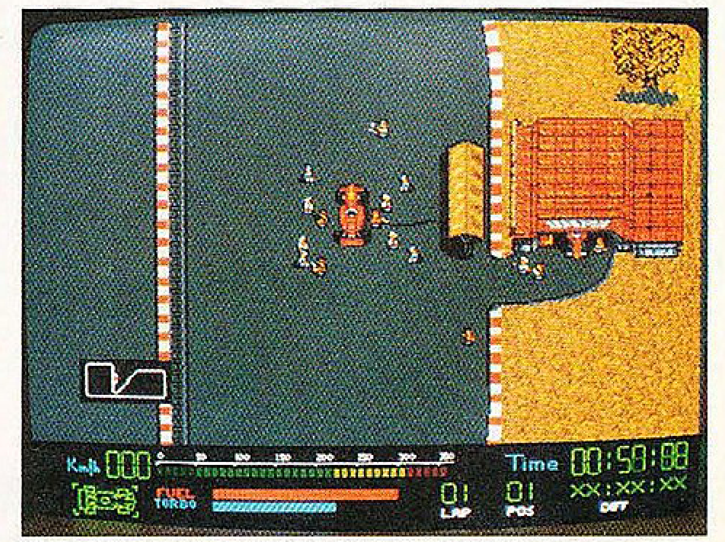
Molto bene

Vom italienischen Softwarehaus Idea sah man hierzulande bisher nur wenig — und was zu sehen war, gefiel nicht jedermann. Für Herbst plant Idea sechs neue Titel; vielleicht klappt's mit dieser Palette, die Herzen deutscher Computerfans zu erobern.

Zwei Sportspiele stehen auf dem Programm: **Turbo Racers** für den Amiga erinnert ein wenig an Psygnosis' "Nitro". Von oben sieht man seinen Flitzer, den man durch insgesamt 50 Strecken bis in die Königsklasse Formel 1 lenken muß. Ab Oktober könnt Ihr's zumindest versuchen. Über die geplante Fußballsimulation **Dribbling** schweigen sich die Italiener noch hartnäckig aus.

Clik Clak kommt für den Amiga, den PC und den C64 und ist ein interessantes Knobelspiel um Zahnräder und Farben. Der Spieler betätigt sich hier als Uhrenbauer im Inneren derselben. **Dragon Fighter** wird's nur für den Amiga geben. Das Actionspiel vor Fantasy-Background hebt den Spieler in den Sattel eines Flugdrachens. Mittels Magie und mannigfaltiger Waffen müssen 25 Dörfer (mit insgesamt 100 verschiedenen Höhlensystemen) von Monstern (diese entstammen wiederum 50 verschiedenen Rassen) gereinigt werden. Ab September könnt Ihr losflattern.

Die eventuell umstrittenste Lizenz des Jahres kommt ebenfalls von Idea: In **Sturmtruppen** laufen die bekannten Landser aus dem gleichnamigen Comic durch Schützengräben und Schlachtfelder, reißen tiefschwarze Witze und treiben allerlei Schabernack. Inhaltlich ist die actionlastige Umsetzung für C64 und Amiga sicherlich nicht jedermanns Sache. Ob sie technisch was taugt, erfahrt Ihr im Test, der in einer der nächsten Ausgaben folgt. *wi*



Die Boxenmannschaft wuselt in Ideas Power Racers




CHART

COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Eye of the Beholder	SSI
2.	Heart of China	Dynamix
3.	Railroad Tycoon	Microprose
4.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
5.	Jet Fighter II	Velocity
6.	Lemmings	Psygnosis
7.	Operation Desert Storm	Microprose
8.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
10.	Space Quest IV	Sierra

Großbritannien

	TITEL	HERSTELLER
1.	Manchester United Europe	Krisalis
2.	F-15 Strike Eagle II	Microprose
3.	Hero Quest	Gremlin
4.	Monkey Island	Lucasfilm Games
5.	Lemmings	Psygnosis
6.	Dizzy Collection	Code Masters
7.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
8.	Creatures	Thalamus
9.	Eye of the Beholder	SSI
10.	Viz	Virgin

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Sim City	Super Famicom	Nintendo
2.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
3.	Ultraman	Super Famicom	Banpresto
4.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
5.	SP Baseball	Super Famicom	Jaleco
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8.	SD… Garms	Game Boy	Jaleco
9.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
10.	Augusta Golf	Super Famicom	T&E-Soft

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Monopoly	NES	Parker
4.	Teenage Turtles II	Game Boy	Konami
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Star Tropics	NES	Nintendo
7.	Legend of Zelda	NES	Nintendo
8.	F1 Race	Game Boy	Nintendo
9.	Solstice	NES	Tradewest
10.	Rescue Rangers	NES	Capcom

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	"Trivia-Quiz"	Sega
2.	Street Fighter II	Capcom
3.	Final Lap II	Namco
4.	Drivers Eye	Namco
5.	"Trivia Quiz"	Taito

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	High Impact	Williams
2.	Mad Dog McCree American	Laser Games
3.	Race Drivin'	Atari Games
4.	Street Fighter	Atari Games
5.	Pit Fighter	Atari Games

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Street Fighter II	Capcom
2.	Rad Mobile	Sega
3.	Football Champ	Tecmo
4.	Gun Force	Data East
5.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(3)	Lemmings
3.	(2)	Pirates
4.	(4)	Turrican II
5.	(5)	Wing Commander
6.	(6)	Sim City
7.	(16)	Turrican
8.	(19)	Eye of Beholder
9.	(8)	Zak McKracken
10.	(12)	indiziertes Spiel
11.	(7)	Indiana Jones and the last Crusa
12.	(12)	Dungeon Master
13.	(—)	Buck Rogers
14.	(13)	Ultima VI
15.	(17)	Kick Off II
16.	(11)	Space Quest IV
17.	(—)	Populous
18.	(—)	Castle of Illusion
19.	(—)	Red Baron
20.	(—)	Thunder Force III

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Lynx mit zwei Spielen, das uns freundlicherweise von der Firma Atari in Raunheim zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Der Hauptpreis: ein Lynx mit zwei Spielen

Die Gewinner von Ausgabe 8

Je einen Game Boy haben gewonnen: Sasha Zobler aus Wilkau-Haßlau und Wolfgang Kerzendorfer aus A-Dietach. Je ein Spiel geht an Anette Dimmler aus Worms, Edgar Kuntze aus A-Wien, Christian Lotz aus Erfurtshausen und Tim Schwärmer aus Bonn.

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	7. Monat
Psygnosis	6. Monat
Microprose	47. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Origin	8. Monat
Maxis	21. Monat
Rainbow Arts	13. Monat
SSI	2. Monat
Lucasfilm Games	35. Monat
Cinemaware	9. Monat
Lucasfilm Games	22. Monat
FTL	35. Monat
SSI	2. Monat
Origin	10. Monat
Anco	12. Monat
Sierra	2. Monat
Electronic Arts	26. Monat
Sega	1. Monat
Dynamix	1. Monat
Tecno Soft	3. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Pirates
4. Turrican II
5. Eye of the Beholder

Atari ST
1. Monkey Island
2. Pirates
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Powermonger

C 64
1. Turrican II
2. Pirates
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Last Ninja III

MS-DOS
1. Monkey Island
2. Wing Commander
3. Railroad Tycoon
4. Ultima VI
5. Space Quest VI

Handheld
1. Parodius
2. Super Mario Land
3. R-Type
4. Gargoyle's Quest
5. Tennis

Mega Drive
1. Castle of Illusion
2. Thunder Force III
3. Super Shinobi
4. Hellfire
5. Musha Aleste

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Alex Kidd IV
3. Wonderboy III
4. R-Type
5. Columns

Nintendo
1. Snake Rattle N Roll
2. Probotector
3. Super Mario Bros. II
4. Simon's Quest
5. Zelda II

ATARI LYNX

Atari Computer
Frankfurter Str. 89—91
6096 Raunheim

VERKAUFS HITS

1. Klax – Atari
2. Rygar – Atari
3. Blue Lightning – Epyx
4. Shanghai – Atari
5. Rampage – Atari
6. Slime World – Epyx
7. Road Blasters – Atari
8. Chip's Challenge – Epyx
9. Gauntlet – Atari
10. Warbirds – Atari

Einsame INSEL

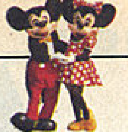
Wing Commander
Joe Montana Football
Links
Wizardry
Welltris



Robert Giedt ist einer der Entwickler der "Falcon"-Simulationen von Spectrum Holobyte.



KONAMI
WETTBEW
QUARTH
1. PREIS
EINE REISE NACH
DISNEYWORLD
AUSSERDEM
10
GAME BOYS
ZU
GEWINNEN



WERB

Wollt Ihr eine Reise nach Disneyworld gewinnen? Wer sich darunter nichts vorstellen kann: Disneyworld ist ein gigantischer Vergnügungspark mit rasanten Achterbahnen, witzigen Shows und so vielen Attraktionen, daß man sie kaum in einem Tag bewältigen kann. Gestiftet wird dieser Ausflug für zwei Personen (inkl. Flug und zwei Übernachtungen) freundlicherweise von der Softwarefirma Konami.

Poliert also Eure Englischkenntnisse auf, wärmt Eure Kamera vor, zückt den Griffel, denn mit etwas Glück und guten Kenntnissen der Spieleszene könnt Ihr hier kräftig absahnen. Wie kommt man an die Traumreise? Ganz einfach.

Ihr müßt Euch lediglich ein wenig mit Konami-Spielen und vor allem mit "Quarth" auskennen. Wer's nicht kennt: Das Geschicklichkeitsspiel Quarth ist eine Art "Tetris-Andersrum" und bestens für Flinkfinger geeignet. Die Game-Boy-Version kann man zu zweit spielen, was den Spielspaß natürlich erheblich steigert. Und wir wollen jetzt wissen:

Was für einen spielerischen Knüller haben sich die Programmierer für den Zweispielermodus auf dem Game Boy einfallen lassen?

Wenn Ihr diese Frage richtig beantwortet, nehmt Ihr an der Verlosung von **zehn Game Boy mit fünf Konami-Modulen** teil. Wenn Ihr mehr wollt (sprich: **Die Reise nach Disneyworld),** müßt Ihr "nur" die Spiele erkennen, die auf diesen Bildschirmfotos abgebildet sind. Gemeinerweise haben wir ein gutes Stück herausgeschnippelt, so daß Ihr genau hinsehen müßt.

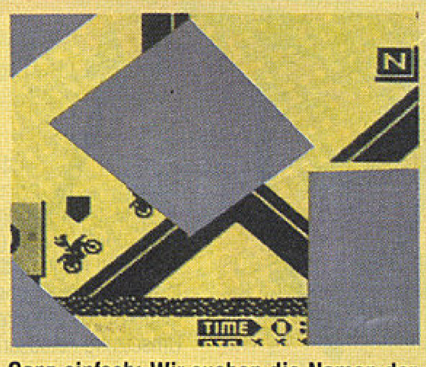
Das nächste und letzte Mal gibt's neue Fotos und eine neue Frage; dann werden alle richtigen Karten aussortiert und der Hauptpreis unter allen richtigen Einsendungen ausgelost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 9. Oktober 1991. *al*

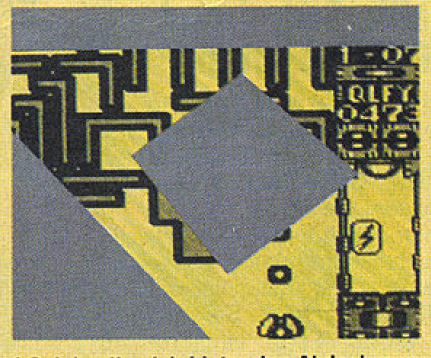
Hier noch einmal die Adresse **Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY • Kennwort Quarth Hans-Pinsel-Straße 2 • 8013 Haar bei München**

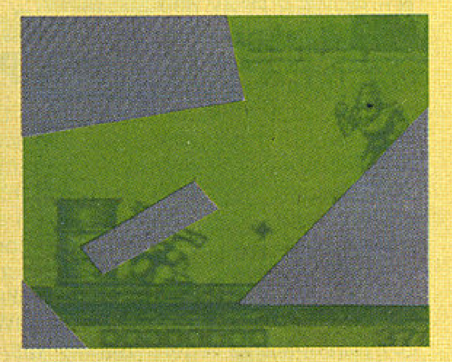
MAGIC KINGDOM Park



Disney MGM-Studios Theme Park







Ganz einfach: Wir suchen die Namen der drei Spiele, die sich hinter den Abdeckungen verbergen.



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wie Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Heinrich, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-*

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle.
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%
Grafik: 60% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht

C 64
nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Prädikat und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Anatol Locker
Sonic (Mega Drive), Bonks Revenge (PC-Engine), Deadline (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt
Sonic (Mega Drive), EA Hockey (Mega Drive), Superleague Manager (Amiga)

...Michael Hengst
GB Wars (Game Boy), Lemmings (MS-DOS), Hitchhikers Guide (MS-DOS)

...Martin Gaksch
EA Hockey (Mega Drive), Final Soldier (PC-Engine), Bonks Revenge (PC-Engine)

...Volker Weitz
Lemmings (MS-DOS), Sonic (Mega Drive), Final Soldier (PC-Engine)

...Winnie Forster
GB Wars (Game Boy), Long Raiser (Mega Drive), Nobunaga II (MS-DOS)

...Boris Schneider
Sonic (Mega Drive), Time Quest (MS-DOS), Lemmings (MS-DOS)

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Anatol Locker al

Martin Gaksch mg

Heinrich Lenhardt hl

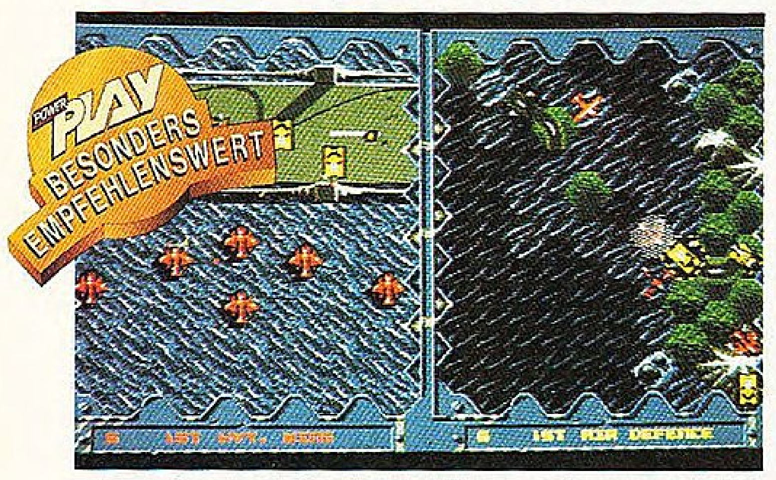
Michael Hengst mh

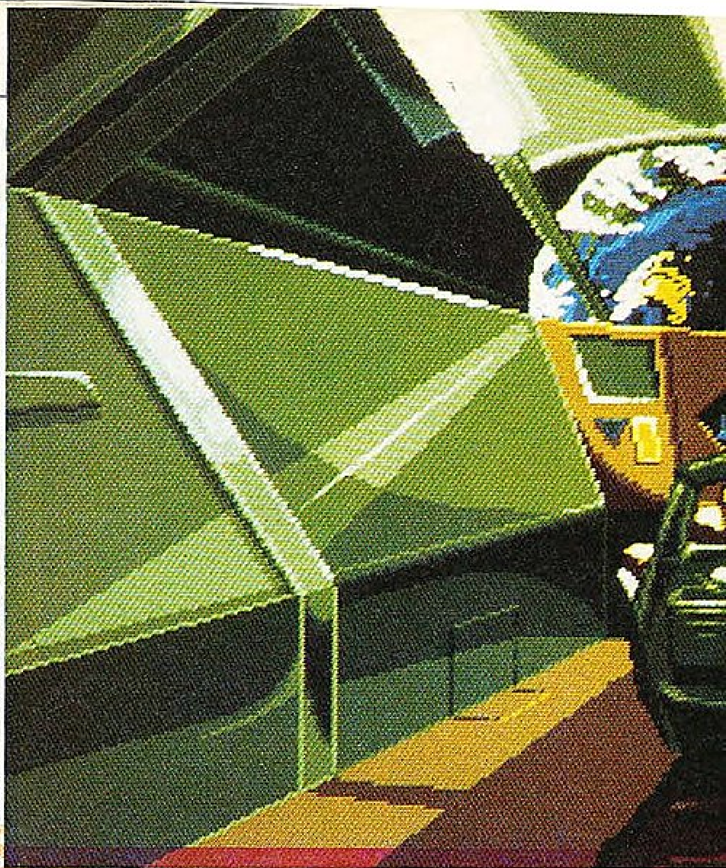
Volker Weitz vw

Winfried Foster wi

Boris Schneider bs

War without Tears


Der Bildschrm ist geteilt: rechts wird gekämpft, links gezogen (Amiga)


Der Spieler startet durch: Ein opulentes Intro führt in die Hintergrundgesch

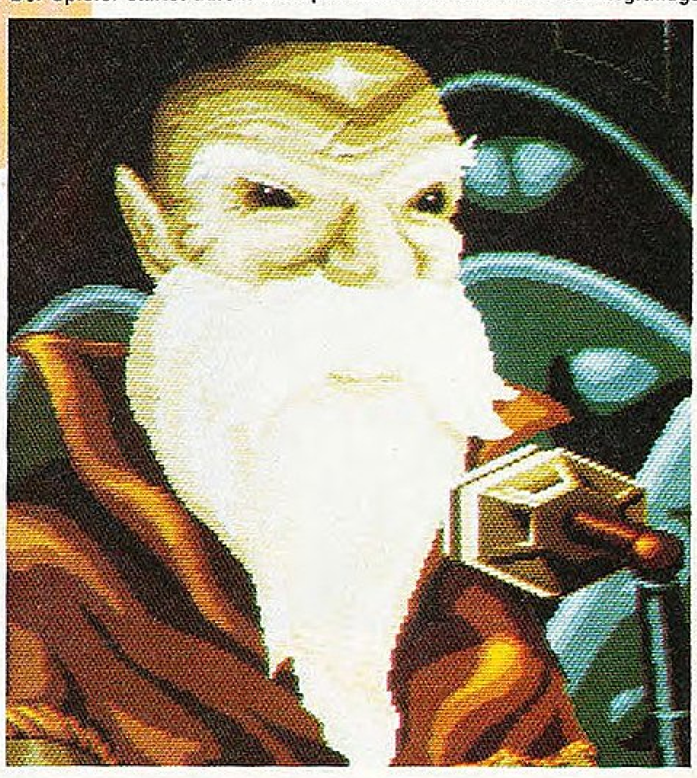
Battle Isle

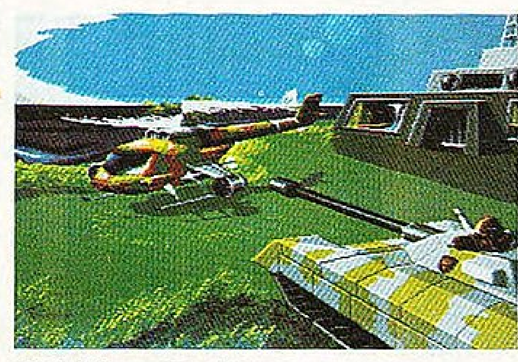
Vor zwei Jahren leitete ein Progamm des japanischen Herstellers Hudson eine neue Strategiespielgeneration ein: "Nectaris" für die PC-Engine setzte einen Schlußstrich unter staubtrockene und bedienungsunfreundliche Simulationen, mit denen sich bis dahin nur wenige Computer- und Videospieler anfreunden konnten. Da die PC-Engine jedoch bis heute in Europa nicht offiziell auf dem Markt kam, fand dieses (auch grafisch) wegweisende Programm leider nur wenige Spieler. Besitzer anderer Systeme mußten ebenfalls noch eine Weile warten, bis NCS schließlich mit "Game Boy Wars" und "Long Raiser" das Nectaris-erprobte System auch für Nintendos Handheld und das Sega Mega Drive auf Modul zauberte. In Deutschland war man jedoch seit dem Erscheinen von Nectaris ebenfalls nicht untätig: Das Mülheimer Softwarehaus legt diesen Monat das Strategiespielepos "Battle Isle" vor, das alle Vorzüge der japanischen Gegenstücke in sich vereint und für Amiga-Besitzer "joystick-gerecht" präsentiert.

Eine knapp 50 Seiten lange Historie entführt den Spieler auf einen fiktiven Planeten. Dort wütet seit Jahren der "Skynet-Titan-Krieg": Skynet-Titan ist der Name eines paranoiden Computergehirns, der seine Truppen (die Bösen) gegen die Überreste einer einstmals hochentwickelten Kultur (die Guten) führt. Der Spieler ist mal wieder das Aß im Ärmel der "Guten": 16 Hexfeld-Schlachten muß er gegen Skynet Titan schlagen, der auf Wunsch auch von einem zweiten menschlichen Spieler gesteuert werden kann. Dann warten weitere 16 Gefechte auf eine Entscheidung...

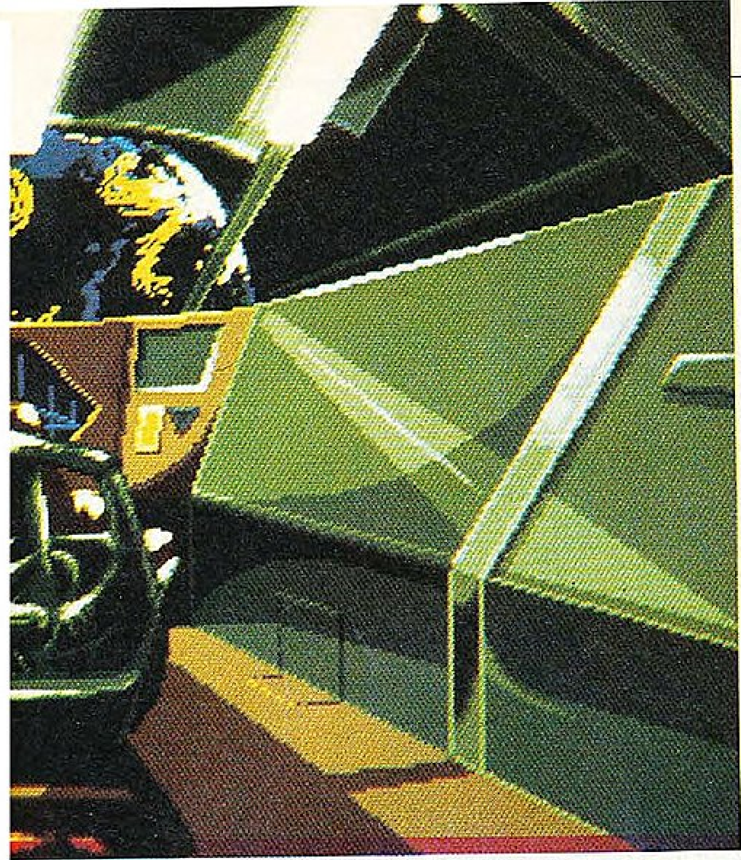
. Die beiden Parteien teilen sich den Bildschirm und können so ohne Wartezeiten gleichzeitig agieren. Solange sich der eine Spieler in der Move-Phase befindet und seine Truppen verschiebt, plant der andere seine Angriffe. Die entstehenden Gefechte werden ausgeführt, geplante Bewegungen gezogen; dann wechseln die beiden Parteien Move- und Attack-Phase.

Natürlich gibt es massenweise Fahrzeuge und Waffensysteme: Dem Heer stehen vom einfachen Kampfroboter "Demon" bis zum schweren Panzer "Crusader 11" verschiedene Vehikel zur Verfügung, Luftwaffe und Marine können auf weitere zehn Hubschrauber, U-Boote, Zerstörer und Jäger zurückgreifen. Alle Einheiten werden in handlichen 6er-Packs ausgeliefert;


Der Rat der Weisen hat im Spieler den gesuchten Helden gefunden: Ein weiteres Bild aus dem Vorspann.


Als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Operationen gibt's solch bunte Zwischengrafiken


Auf Wunsch gibt's diese feine Übersichtskarte (rechte Seite)



des "Skynet-Titan-Krieg" ein.

mittels Fabriken und dem raren Allzweck-Rohstoff Aldinium können jedoch während einzelner Szenarien neue Einheiten gebaut und beschädigte repariert werden.

Die Fahrzeuge kontrolliert man über ein ausgefeiltes Icon-Cursor-System: Drückt man den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick in eine bestimmte Richtung, verändert sich der Cursor im Aussehen und in der Tätigkeit. Ein Auge-Icon läßt so z.B. eine Übersichtskarte erscheinen, ein Cursor in Form eines Ausrufezeichens signalisiert den Angriffsmodus und dient zum Kennzeichnen des Zieles. Die Tastatur benötigt man so nur zum Reset, zum Abspeichern und zum Ein- und Ausschalten der Hintergrundmusik bzw. -effekte.

Kommt es zum Kampf, kann man die Erfolge und Mißerfolge seiner Truppen in einer Actionsequenz beobachten: Die beiden Parteien bewegen sich aufeinander zu und eröffnen das Feuer. Neben der Stärke der Waffen und der Panzerung entscheidet hier auch das Terrain über die Frage, wessen Einheiten im Kugelhagel schneller verdampfen.

Battle Isle ist mit allem erdenklichen Schnickschnack ausgestattet: Neben dem erwähnten Zwei-Spieler-Modus und der Möglichkeit, selbst mitten in einem Szenario abzuspeichern, gibt es Paßwörter, eine ellenlanges Intro, eine Endsequenz und die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Farbpaletten zu wählen. Ein 1. Weltkrieg-Szenario sowie eine Umsetzung für MS-DOS-Rechner sind ebenfalls bereits in Planung. *wi*

super

Für die Strategen unter Euch, könnte mit der Veröffentlichung von "Battle Isle" Weihnachten und Ostern zusammenfallen. Zyniker könnten zwar mäkeln, daß das Grundprinzip kräftig bei der japanischen Taktikperle "Nectaris" abgekupfert wurde, aber das Programmierteam aus dem Hause Blue Byte hat dem Spiel so viele eigenständige Features verpaßt, daß der Plagiatsvorwurf im Keim erwürgt wird. Zahlreiche und abwechslungsreiche Kampfgebiete, ein gigantischer Fundus an ausgeklügelten Truppenteilen und ein Computergegner, der das Prädikat "Gegner" auch wirklich verdient, dürften auch den härtesten Strategen zufriedenstellen. Grafisch präsentiert sich Battle Isle im für Taktikprogramme ungewohnt guten Gewand. Wer bislang bei Strategiespielen an magere Blockgrafik und nicht vorhandene Farbenvielfalt dachte, wird durch die pixelfein gezeichneten Bilder von Battle Isle angenehm überrascht. Battle Isle ist für mich persönlich eine Sternstunde der Computerstrategiespiele — wir wollen noch mehr davon.

super

Für Strategiefans ist "Battle Isle" ein Geschenk des Himmels: Auf dem Amiga gab's bisher kein dermaßen ausgefeiltes und durchgestyltes Spiel im Tabletop-Look. Die Blue-Byte-Entwickler haben jeden Aspekt (schöne Grafik, krachiger Sound, Musik vom Meister Chris Hülsbeck und glänzende Spielbarkeit) viel Aufmerksamkeit geschenkt; das Spiel wirkt bis zum letzten Pixel sorgfältigst durchdacht. Auch Lade- und Wartezeiten (wenn der Rechner "denkt") wurden auf ein Minimum zurückgetüftelt; ganz abschaffen konnte sie scheinbar auch der einfallsreichste Programmierer nicht. Die hervorragende Präsentation gibt Battle Isle schließlich den letzten Schliff: Vom illustrierten Waffenkatalog über ein opulentes Intro und schmucke Zwischenbilder, bis hin zur Endsequenz wurde nichts vergessen, was dem Spieler Einstieg und überleben leichter macht; einmal angespielt, fesselt das komplexe Produkt für Wochen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 100 bis 110 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 85%
Grafik: 71% Sound: 73%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Das Regelwerk erklärt die verschiedenen Icon-Funktionen

Cursor	Funktion
	Diesen Cursor bewegen Sie gewöhnlich über den Bildschirm. Sobald Sie den Feuerknopf drücken, erhalten Sie einen anderen Cursor, der eine Funktion auslöst.
	Das symbolisierte "X" erscheint im Cursor, wenn Sie eine zuvor ausgelöste Funktion verlassen wollen. Wenn Sie zum Beispiel das Inventory eines Transporters oder Gebäudes verlassen wollen, müssen Sie diesen Cursor anwählen.
	Mit Hilfe dieses Symbols erhalten Sie die Übersichtskarte, auf der Sie Ihren Standort neu wählen können. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt Ihnen auch welche Einheiten Sie bereits benutzt haben. Alle bereits gesetzten Einheiten werden als schwarze Punkte angezeigt.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, sich zu bewegen. Alle erreichbaren Felder werden umrandet und Sie können mittels zweimaligen Drückens des Feuerknopfes das Ziel anwählen.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, anzugreifen. Alle in Reichweite liegenden Ziele werden umrandet und Sie können mittels Druck auf Feuerknopf das Ziel auswählen.
	Mit Hilfe des Fragezeichens erhalten Sie bestimmte Informationen. Die Art der Information ist davon abhängig, ob unter dem Cusor eine Einheit ist oder nicht. Entweder erhalten Sie allgemeine oder einheitenspezifische Informationen.
	Das "I" wie Inventory (Einrichtung) läßt Sie den Inhalt eines Transporters oder Gebäudes sehen. Die Funktion ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor über einer zum Transport fähigen Einheit oder einem Gebäude steht.
	Der Maulschlüssel ist Sinnbild für die Reparatur einer Einheit. Da die Reparatur nur in Gebäuden möglich ist, müssen Sie sich zuvor den Inhalt des Gebäudes anzeigen lassen.
	Der Hammer startet die Neuproduktion einer Einheit. Nur in Fabriken können Einheiten produziert werden. Alle produzierbaren Einheiten angezeigt. Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Einheit und wählen erneut den Hammer an, um die Einheit zu produzieren!
	Mit diesem Symbol zeigen Sie an, daß Sie alle Ihre Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Erst wenn Ihr Mitspieler ebenfalls dieses Symbol angewählt hat, kann mittels Drücken der Leertaste der Modus getauscht werden.

Do it again, Nobu



Sturm auf die Burg: Die Hexfeld-Schlacht geht los (MS-DOS/EGA).

gut

Mich hat schon der erste Teil der Nobunaga-Saga etwas abgeschreckt. Zweifellos wird nicht weniger Spielkomfort geboten als in anderen Koei-Kabinettstückchen: kinderleichte Steuerung, knackiger Schwierigkeitsgrad, fundierte Kampfbildschirme — an alles ist gedacht. Trotzdem weigert sich der Stratege in mir beharrlich, die gute Note zu ziehen. Die Unmenge an japanischen Namen, kombiniert mit einer wenig übersichtlichen EGA-Landkarte stürzen den mitteleuropäischen Feldherren besonders in der Anfangsphase in arge Verwirrung. Wer vor dem babylonischen Sprachgewirr nicht zurückschreckt, wird zwar gewohnt gut bedient, meines Erachtens hat Koei aber schon ansprechendere Strategie-Epen auf den Markt gebracht.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: KOEI/Infogrames, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 74%		AMIGA
Grafik: 56%	Sound: 1%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel		

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Nobunaga's Ambition II

Kaum haben sich Computerstrategen an "Bandit Kings of Ancient China" die Herrscherzähne ausgebissen, geht's mit "Nobunaga's Ambition II" in die nächste Runde. In der neuen digitalen Geschichtsstunde von Koei schlüpft Ihr in die Rolle des Erben von Oda Nobunaga. Es gilt, die 37 Fürstentümer des mittelalterlichen Japans durch List, Tücke und Feldzüge zu vereinen.

Auf einer Übersichtskarte verwaltet Ihr Eure Besitztümer und kontrolliert die Werte des Landes. Alle Befehle werden über einfache Tastaturkommandos eingegeben. Wie im ersten Teil könnt Ihr die Ländereien durch Kultivierung und Flutkontrolle aufwerten. Ihr treibt Handel, führt diplomatische Gespräche und rekrutiert Soldaten, Ninjas und Samurais. Wie in den anderen Koei-Spielen werden alle Kämpfe auf Hexfeldkarten ausgetragen. Zusätzlich zu den bewährten Schlachtfeldern mit Bergen, Flüssen und Wäldern, bietet Nobunaga II eigene Karten für die Burgen des Landes. Einer ausgedehnten Belagerung steht nichts mehr im Weg.

Dem angehenden Großdaimyo sind anfangs sechs Samurais unterstellt, die alle einzeln befehligt werden. Je nach Anzahl der Getreuen kann der Spieler pro Runde mehrere Befehle aussprechen. Spieler und Untergebene verfügen über Charakterpunkte, die je nach ausgeführter Handlung abgezogen werden und sich erst im Laufe des Spieljahres regenerieren.

Abhängig vom Szenario startet Ihr entweder in einem einzelnen Fürstentum oder habt Euch schon einen anständigen Happen Japans einverleibt. Der Computer spielt in fünf verschiedenen Stärken gegen Euch. Vier menschliche Daimyos dürfen gleichzeitig nach dem Reichsfächer trachten. Testmuster von Fantasy Productions. *vw*

gut

Deja-vu: Obwohl Nobunaga's Ambition II nicht schlechter ist als vorangegangene Koei-Spiele, beginne ich mich nach durchschlagenden Neuerungen zu sehnen. Wieder wurde komplexe Strategiematerie mit netten Grafiken und einem brillanten Handbuch versehen, wieder bekommt der Spieler lang vorhaltendes und komplexes Strategiefutter geliefert. Drei Probleme habe ich jedoch mit Nobunagas ehrgeizigen Eroberungsplänen: Für Einsteiger ist's zu schwierig, für Koei-Kenner etwas zu abgedroschen. Außerdem kann man sich nicht mehr gemütlich ins knallharte Regierungsgeschäft einleben, da man von Anfang an mehrere Fürsten lenkt. An "Bandit Kings" gefiel mir, daß man Erfahrungspunkte erhält, sobald man sich an einer Aufgabe versucht hat. Bei Nobunaga II wird jedoch wieder fleißig abgezogen, und die Werte eines Charakters sinken schnell auf den frustrierenden Nullpunkt.

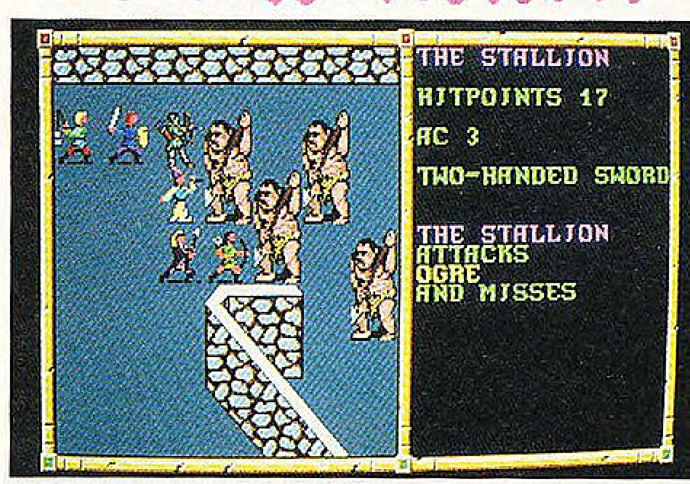


Der nächste Befehl, bitte: Der Kriegsherr hat die Qual der Wahl (MS-DOS/EGA). ▶



Wie ein schweigendes, steinernes Gebirge steht seit Jahrhunderten die St.Pauls Kathedrale am Domplatz in Schönau - als ein Zeugnis kirchlicher Tradition und mittelalterlicher Baukünste. Doch
DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS EINER JAHRHUNDERTEALTEN RACHE
niemand ahnt, daß diese Kathedrale ein furchtbares Geheimnis birgt. Das Geheimnis der Rache ihres Baumeisters, der im 15. Jahrhundert zum erbitterten Feind der Heiligen Inquisition wurde - jener grausamen und finsteren kirchlichen Institution, die die Hexenverfolgung aufbrachte und ungezählte Menschen als Ketzer auf dem Scheiterhaufen verbrannte. Und so schlendern noch in unserem heutigen Jahrhundert täglich Touristen an den alten, grauen Mauern vorbei, nicht ahnend, daß hinter ihnen, in den dunklen und vergessenen Winkeln der Kathedrale, ein namenloses Entsetzen lauert - und daß die Gefahr von Tag zu Tag größer wird ...
Erleben Sie eines der spannendsten und vielfältigsten Abenteuer der Computer-Geschichte - das neue Text- und Grafik-Artventure von den Machern des Stundenglases. Ein Abenteuer ohne Beispiel - in deutscher Sprache, mit historischem Hintergrund und einer atemberaubenden Story. Befehlseingabe per Tastatur oder Maus möglich, kinderleichte Bedienung, hochflexibler Parser, über 300 Buchseiten Spielstory, mehr als 120 Grafiken, Spielstände speicherbar, Sound ...
Und in der Spielpackung: 4 DIN A3 Baupläne der Kathedrale, ein Bündel uralter Briefe, eine Chronologie des Kathedralenbaus, das "Handbuch des Abenteurers" und ein farbiges DIN A 2 Poster.
Für AMIGA, PC (Atari ST in Vorbereitung.)
Amiga-Demo-Diskette gegen 5 DM in Briefmarken oder bar bei SOFTWARE 2000 in Plön bestellen
Die KATHEDRALE
AMIGA
AMIGA
SOFTWARE 2000
Artventure
Überall im guten Fachhandel erhältlich.
Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

Serientäter



Da kämpfen sie wieder (MS-DOS/VGA).

Gateway to the Savage Frontier

Ran an die Schwerter: SSI startet wieder ein neues Rollenspiel-Szenario mit dem "alten" AD&D-System, das einst mit "Pool of Radiance" debütierte (und nicht zu verwechseln ist mit dem neuen 3-D-System von "Eye of the Beholder"). "Gateway to the Savage Frontier" entführt Euch in eine Fantasywelt, die auch für Einsteiger gut geeignet ist. Ihr stellt eine Gruppe mit sechs Helden zusammen, um Euch im Savage-Frontier-Gebiet umzusehen. Es besteht aus einem Dutzend Städte, ein paar Inseln und viel unberührter Natur, in der auch so manches Monster stecken kann: Plätze wie der Wald von Neverwinter oder das Trollmoor sind nicht gerade lauschige Touristenattraktionen.

Das Spiel beginnt mit einer kleinen Peinlichkeit. Eure Heldentruppe hat eine Karawane sicher in die Stadt Yartar geführt. Ihr könnt Euch nicht lange an der Belohnung erfreuen, denn nach durchzechter Nacht stellt die Party fest, daß sie beklaut wurde — Barschaft und Ausrüstung sind weg. Einsam, mittellos und fern von der Heimat sucht Ihr verzweifelt nach einem Job. Ein schmächtiger Möchtegern-Krieger, dem man bei einer Rauferei beisteht, erweist sich als dankbar. Seine Kumpels haben eine Mission für Euch, die Euch in das Städtchen Nesme führt.

Eure Charaktere haben zu Beginn erst Erfahrungsstufe 2 erreicht und müssen langsam aufgepäppelt werden. Die anfänglichen Monster sind sehr handzahm und selbst der Rollenspiel-Novize kommt relativ gut voran. SSI ließ ein neues Programmierteam ran, was sich nicht nur an der angenehm selbstironischen Story bemerkbar macht. Auf PCs gibt's jetzt "richtige" VGA-Grafik, mit einer Soundkarte bekommt man neben der Musik auch passable Effekte zu hören und einige Feinheiten bei der Benutzerführung wurden verbessert. Bei Rassen, Berufsklassen und Zaubersprüchen blieb so ziemlich alles beim alten; auch bei den Monstern trefft Ihr alte Bekannte.

Wir testeten die amerikanische Version des Programms, doch in Kürze soll auch eine komplett übersetzte Ausgabe mit deutschen Texten auf dem Bildschirm erscheinen. *hl*

gut

Dieses Spiel beweist, daß man auch aus dem "alten" AD&D-System noch viel herausholen kann. Bei Gateway ist die Story spannend und appetitlich in viele kleinere Einzelmissionen aufgeteilt. Mit VGA-Bildchen und dem bewährten Steuerungs- und Kampfsystem macht die Sache doch gleich mehr Spaß als zuletzt beim etwas einfallslosen "Death Knights of Krynn". Gateway ist ein bodenständiges Rollenspiel, das durch die eher morsche Komplexität etwas abgewertet wird. An den meisten Schauplätzen gibt es nicht allzu viel zu tun; wird man nicht gerade durch Geldknappheit zu Monstermetzel-Zwangspausen gezwungen, kommt man recht schnell durch. Profis sollten deshalb einen Bogen um das Programm machen, das sich eher mehr für Einsteiger und Fortgeschrittene eignet. Kein innovativer Sensationsknaller, aber ein grundsolides unterhaltsames Rollenspiel.

geht so



Die leckere Story von "Gateway to the Savage Frontier" sowie die verbesserte Benutzerführung plus anständige Soundeffekte und ein wenig aufgepäppelte Grafik täuschen nicht über das relativ kurze Spielvergnügen hinweg. Für Einsteiger und Neulinge ist der niedrige Schwierigkeitsgrad sicher eine Wohltat — die mühsam aufgepäppelten Charaktere beißen noch so schnell ins Gras, und für den nötigen Motivationsschub sorgen rasche Erfolgserlebnisse. Veteranen des Genres, die solche Brocken wie "Bane of the Cosmic Forge" zwischen Tür und Angel vernaschen, sind leider hoffnungslos unterfordert. Anspruchsvolle AD&D-Fans sollten lieber auf das angekündigte Schwergewicht "Pools of Darkness" warten.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%	AMIGA
Grafik: 76% Sound: 45% Schwierigkeit: leicht	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Der Böse: Als erstes müßt Ihr Euch einen Cleric vorknöpfen.



Der Nette: Ein Nachwuchskrieger schließt sich Eurer Party an.



Das Feuchte: Mietet ein Boot und dümpelt zur nächsten Stadt.

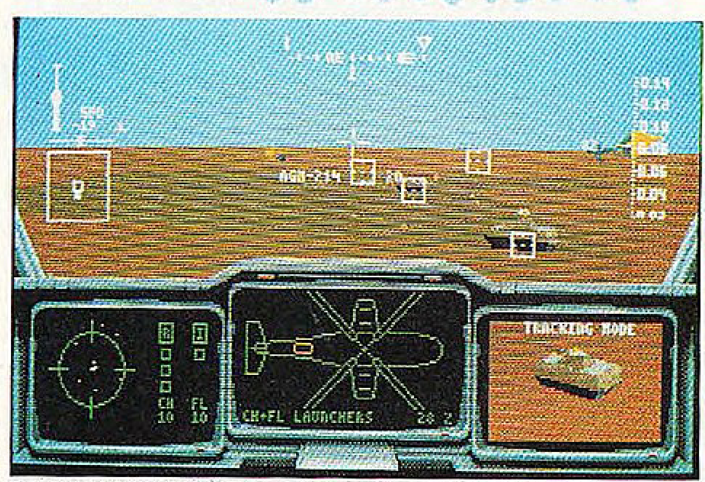


Die Schöne: Diese VGA-Maid steht an der Rezeption.



Video-Spiele für ein ganzes Leben!
Wir haben die Auswahl an Video-Spielen für alle Systeme!
Wir bieten Action, Spaß und Unterhaltung für jedes Alter. Wir haben die Video-Spiele, die Du suchst. Wenn Du also in der nächsten Zeit mächtig Spaß haben willst, komm zu uns und entdecke die riesige Welt der Video-Spiele.
DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.
TOYS "R" US®
TOYS "R" US gibt es in:
Aachen-Würselen – Augsburg – Bochum – Bremen – Düsseldorf – Essen – Hagen – Hamburg – Hannover – Heidelberg – Kaiserslautern – Kamen – Koblenz – Köln – Neuss – Nürnberg – Osnabrück-Wallenhorst – Paderborn – Ulm – Wallau

Vektorenschrauber



Die Spezialeinheit "Merlin" auf dem Weg zur Arbeit (Amiga)

Thunderhawk

Es gibt zu viele Krisen auf der Welt. Um sie für alle friedliebenden Menschen wieder etwas sicherer zu machen, läßt der amerikanische Präsident eine neue Spezialeinheit gründen, die "Merlin" heißt.

Merlin ist mit dem Prototypen eines neuen, hochentwickelten Hubschraubers ausgerüstet. Der AH-73M "Thunderhawk" ist wieselflink und unheimlich wendig. Neue Computersysteme nehmen dem Piloten viel Arbeit ab, so daß er sich voll auf seinen Auftrag konzentrieren kann.

Nach Start des Programms und einem langen Vorspann landet der Pilot im Aufenthaltsraum der Merlin-Basis. Hier kann er an einem Simulator ein wenig üben, Spielstände speichern und sich gleich eine ganze Kampagne aufdrücken lassen.

Im Simulator geht es so heiß her wie auf einem echten Schlachtfeld. Allerdings hat man hier unbegrenzt Munition und bekommt von einem Fluglehrer wichtige Tips zugefunkt. Dieser wertet nach Absch(l)uß der Mission auch die Leistung des Piloten aus.

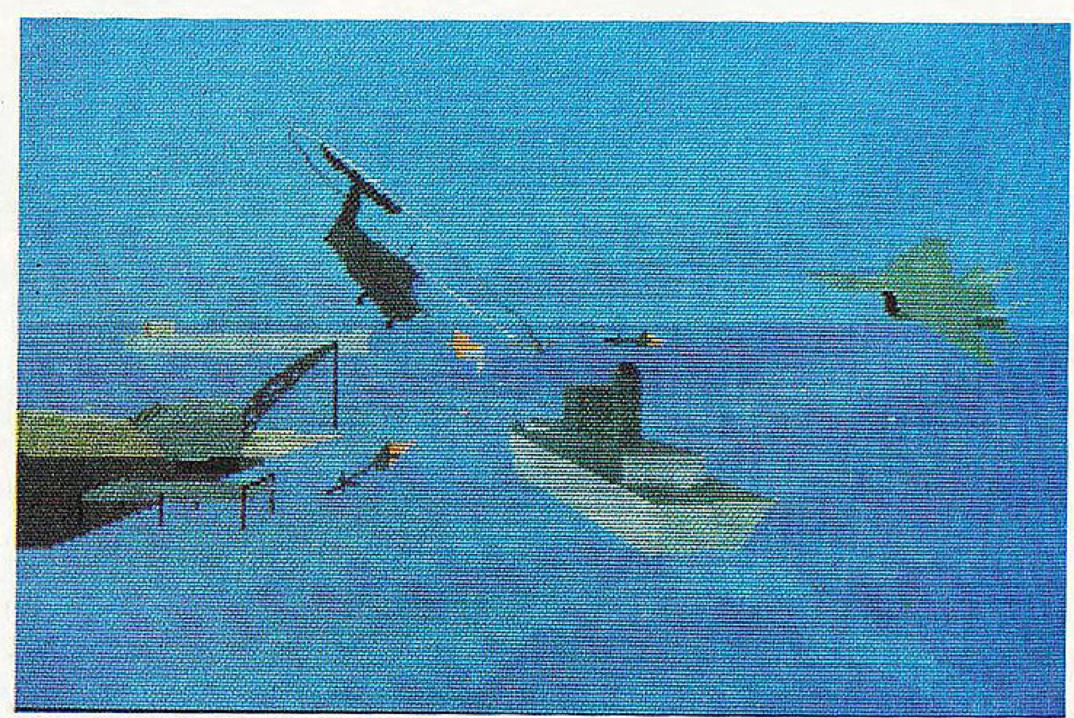
Wer glaubt, es nun "in Echt" probieren zu können, der läßt sich eine der sechs Kampagnen zuweisen. Diese sind nach geographischen Orten sortiert. In Europa muß man beispielsweise einem russischen Überläufer zur Flucht verhelfen, in Südostasien eine Chemiewaffenfabrik zerstören oder in Alaska ein biologisches Forschungslabor, zu dem der Kontakt abgerissen ist, überprüfen. Jede Kampagne bietet eine durchgehende Handlung, in die mehrere Einzelmissionen eingebettet sind.

Zahlreiche technische Systeme helfen dem Piloten: Eine Landekamera, die beim Landen hilft, gehört ebenso dazu wie intelligente Raketen, denen man auch nach dem Start noch Ziele zuteilen kann. Die Steuerung per Maus wurde intelligent vereinfacht. Ein Beispiel: Bei langsamen Geschwindigkeiten fliegt der Hubschrauber seitwärts, wenn man die Maus zur Seite bewegt; erst bei hohen Geschwindigkeiten gibt es Drehungen und Kurven.

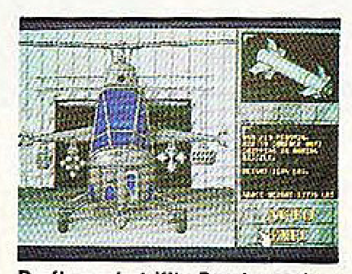
Ebenso wurde auch die Instrumentierung auf das Notwendigste beschränkt, fast alle relevanten Daten kann man übersichtlich im Fenster eingeblendet sehen, darunter auch die Position des Steuerknüppels. Die ist besonders wichtig, da sich nur die MS-DOS-Version per Joystick steuern läßt. Die Amiga- und ST-Versionen sind nur per Maus kontrollierbar. *bs*

geht so

Die Programmierer von Core wollten mehr Action in die Simulation bringen, und das ist ihnen auch gelungen. In vielen Missionen wird man gleich nach wenigen Sekunden von allen Seiten unter Feuer genommen, weil der Autopilot Sie zu Anfang gleich mitten im Zielgebiet absetzt. Da wird das Spiel sehr hektisch, und manchmal verdarb diese Eigenschaft mir den Spielspaß, anstatt ihn zu erhöhen. Technisch kann man Thunderhawk keine Vorwürfe machen: Das 3 D ist flott, die Steuerung auch mit Maus recht intelligent. Spielerisch hingegen hat es mich nicht hingerissen — das mag auch daran liegen, daß das inzwischen die hundertsiebzehnte Flugsimulation ist, und eigentlich nicht viel Neues bietet. Für Amiga und ST ist das Programm mit Sicherheit ein guter Griff, denn außer dem betagten Gunship gibt es nichts Vergleichbares. Auf dem PC würde ich den "LHX" von Electronic Arts in jedem Fall vorziehen.



Zu Wasser, zu Luft, zu Lande: Ballern, bis die Kanone dampft



Darf's noch 1 Kilo Bombe mehr sein?



Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 100 Mark

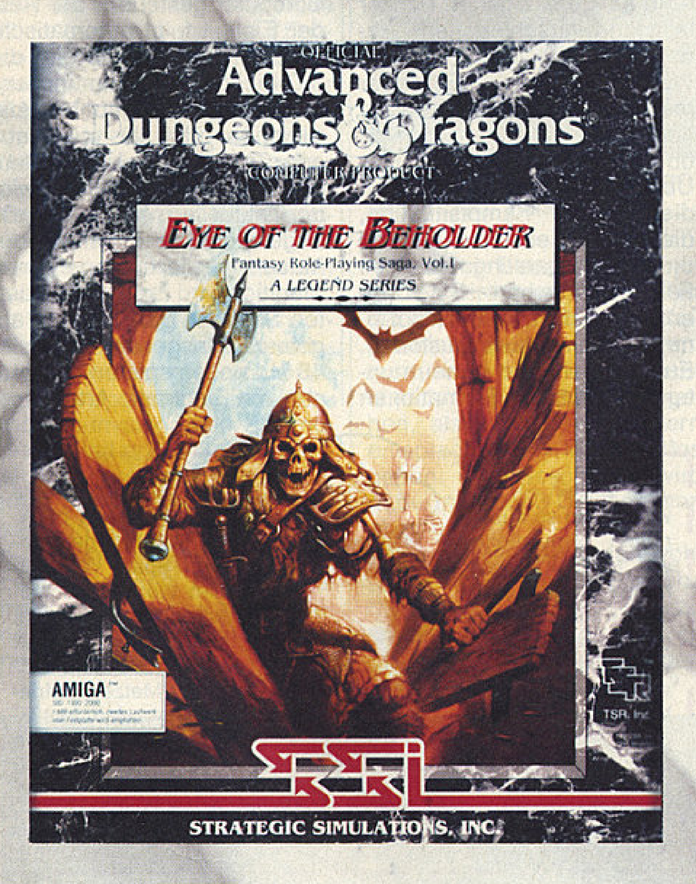
MS-DOS	AMIGA 64 %
in Vorbereitung	Grafik: 66 % Sound: 53 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Die aufregende Fortsetzung der "Champions of Krynn".

Lord Soth, der Fürst der Todesritter, hat eine Armee von Untoten aufgestellt, mit deren Hilfe er eine Welle des Unheils und der Verwüstung über Krynn hereinbrechen läßt. Sie und Ihre Kameraden können das Schöne und Gute beschützen. Stellen Sie sich dieser Herausforderung!



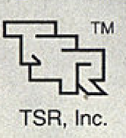


EYE OF THE BEHOLDER

Eine üble Verschwörung droht die friedvolle Stadt Waterdeep in ihren Grundfesten zu erschüttern.

Der Rat der Stadt legt sein volles Vertrauen und das Schicksal der Bevölkerung in Ihre Hände. Erweisen Sie sich als würdiger Streiter des Guten in diesem faszinierenden 3D-Adventure voller phantastischer Grafiken, Soundeffekte, böser Monster und geheimnisvoller Begegnungen.







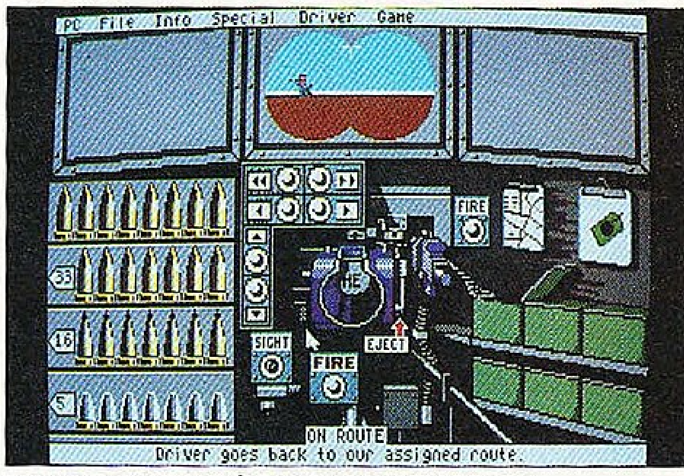


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

KOMPLETT für PC und Amiga DEUTSCH

Sand im Getriebe



Besserer Durchblick dank Fernglassicht (MS-DOS/EGA)

Sands of Fire

Jetzt geht's Rommel an den Kragen. In "Sands of Fire" führt Ihr Eure alliierten Panzer in sechs verschiedenen Szenarien gegen die deutschen Wüstentruppen. Entweder muß eine ganze Kampagne oder eine einzelne Schlacht überstanden werden. Auf einer Übersichtskarte kann man sich die aktuelle Kampfsituation, die unterschiedlichen Terrains und die Aufmarschgebiete des Feindes ansehen. Bevor es ernst wird, dürft Ihr Euch auf einem Trainingskurs austoben. Eure Einheit fährt in neun unterschiedlichen Formationen in die Schlacht. Der Führungspanzer wird manuell oder vom Computer gesteuert, der Rest der Einheit folgt automatisch. Im Einsatz wird wahlweise die 3-D-Sicht des Kommandeurs oder des Fahrers geboten. Alle Aktionen führt Ihr mit Maus oder Tastatur aus. Im Sichtfenster des Kommandanten wird der aktuelle Munitionsvorrat angezeigt. Ein Klick mit der Maus und die entsprechende Munition wird in einer animierten Sequenz geladen und abgefeuert. Insgesamt müßt Ihr 48 Missionen spielen. Testmuster von Electronic Arts. *vw*

geht so

Jetzt wissen wir erst, was wir an so ausgereiften Simulationen wie "M1-Tank Platoon" haben. Von der einen auf die andere Sekunde sind ganze Panzer vom Bildschirm verschwunden, schweben meterhoch über dem Schlachtfeld oder ruckeln als Geisterbilder durch die Wüste. Die Tastatursteuerung ist so vertrackt, daß ohne Maus gar nichts läuft. Seltsamerweise macht "Sands of Fire" trotzdem gebremsten Spaß. Wer keinen Wert auf technische Detailtreue legt und mit einer simplen und äußerst drastischen Metzelei zufrieden ist, darf lostukkern. Wir empfehlen dem actionfreudigen Simulationsfan als bessere Alternative "Sherman M4". Da stimmt die Panzergrafik.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three-Sixty, Zirka-Preis: 100 Mark

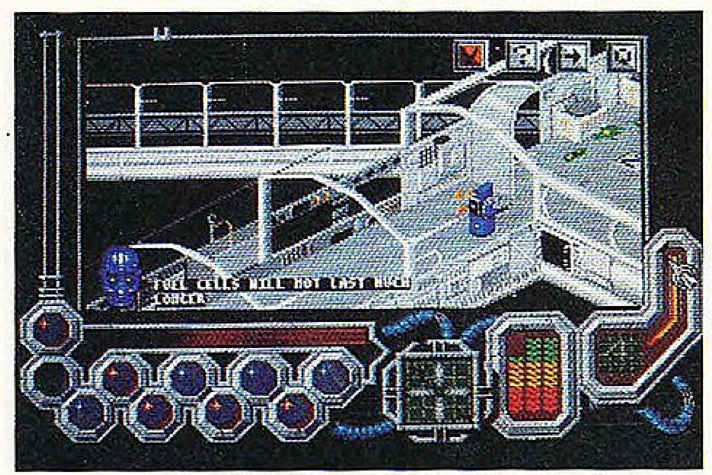
MS-DOS 30%
Grafik: 29% Sound: 14%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Schleimbeutel im Anflug



Wem sein Leben lieb ist, der schickt einen Roboter voraus (Amiga)

Wreckers

Im Weltall gibt es nicht nur Traumjobs. So mancher Offizier der Raumflotte muß seine Dienstzeit auf einem "Beacon" aussitzen, einer Art intergalaktischen Leuchtturm für Raumschiffe. Damit der Tagestrott nicht allzu langweilig wird, da die Roboter alle Arbeiten übernehmen, versetzt die Crew sich gern in monatelangen Kälteschlaf und läßt sich nur dann wecken, wenn ein Notfall anliegt.

So ein Notfall, neben Kinkerlitzchen wie Meteroiteneinschlägen oder Druckabfall, kann beispielsweise eine Plasmodian-Invasion sein. Plasmodians sind grüne Schleimbeutel, die durch das Weltall ziehen, mit Vorliebe Metall fressen und eine irrsinnige Reproduktionsrate an den Tag legen. Läßt man den Plasmodians freien Lauf, ist eine angegriffene Raumstation nach Minuten nur noch Schrott.



Der intergalaktische Staubsauger schlürft auch grünes Plasma

Wenn ein Plasmodian-Alarm ertönt, wird auch flugs einer der drei Offiziere aus dem Kälteschlaf geweckt. Der kann zum einen selber den Laser schultern und Aliens jagen gehen, als auch den Robotern entsprechende Kommandos geben. Das Geschehen wird dabei in Quasi-3-D schräg von oben gezeigt.

Am meisten wird man wohl durch die Gänge des Beacons hetzen, um die Aliens live zu verfolgen. Allerdings gibt es auch diverse andere Stationen zu besetzen, wobei der Spieler mehrere Zwischenspiele serviert bekommt. Wenn sich die Plasmodians nähern, können sie mit einer Art Staubsauger von außen weggesaugt werden. Dann schlüpfe man in den Raumanzug, um Plasmodian-Reste von der Außenhülle zu kratzen. Außerdem muß man ständig die vier Leuchtfeuer kontrollieren und gegebenenfalls neu einstellen, sonst gibt es eine Explosion. Die vielen Computerterminals geben Euch schließlich die Kontrolle über die einzelnen Roboter, die man in "Krisengebiete" schikken oder zur Vorsorge auf die einzelnen Stationen versetzen kann.

Sobald die Plasmodians einmal in die Raumstation eingedrungen sind, solltet Ihr Euch auf alles Mögliche vorbereiten. So kann die Gravitation ausfallen oder die Roboterfabrik falsch programmierte Roboter ausliefern. Unter diesen Umständen alle Eindringlinge wieder loszuwerden, ist ganz schön schweißtreibend. *bs*

STECKBRIEF

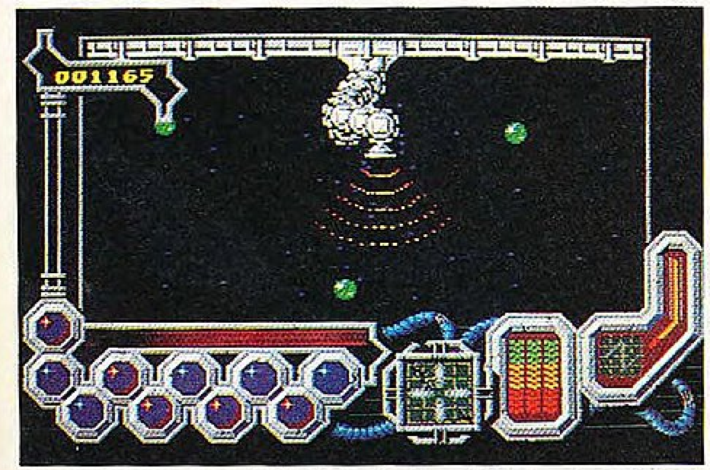
Genre: Action
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung
MS-DOS	in Vorbereitung
AMIGA	72% – Grafik: 73% – Sound: 78% – Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	in Vorbereitung

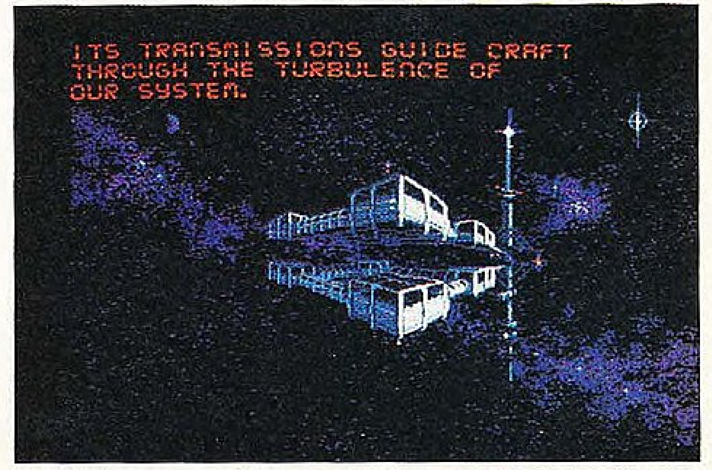
gut

Aliens überfallen Weltraumstation: Ein alter Hut, alles schon mal dagewesen. Aber die Programmierer von Denton Designs haben eine Menge aus dem Thema gemacht. "Wreckers" wimmelt nur so von Details und kleinen spielerischen Ideen. Trotzdem krankt das Spiel an der Tatsache, daß viel Kleines nicht immer ein gutes Ganzes abgeben muß. Manche der Zwischensequenzen (Leuchtfeuer einstellen, anfliegende Aliens absaugen) sind auf Dauer eher lästig und mindern den Spielspaß.

Tatsächlich macht Wreckers am meisten Spaß, wenn die Aliens erst mal in der Station sind und man das Element "Roboter kommandieren" voll ausschöpfen darf — die trockenen witzigen Kommentare der Roboter (Ich glaube ich roste, Sir) schaffen Atmosphäre. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet und übersichtlich. Animation und Scrolling sind dafür recht ruckhaft, was allerdings nicht zu sehr stört. Die witzigen Soundeffekte passen gut zum Spiel; offensichtlich haben die Programmierer R2D2s Wortschatz aus dem Krieg der Sterne herausdigitalisiert. Wreckers hat ein paar Schwachpunkte, darunter die ungenaue Steuerung per Joystick und den für Einsteiger ziemlich harten Schwierigkeitsgrad. Trotzdem ertappt man sich, immer wieder eine neue Runde zu wagen und es den Aliens zu zeigen.

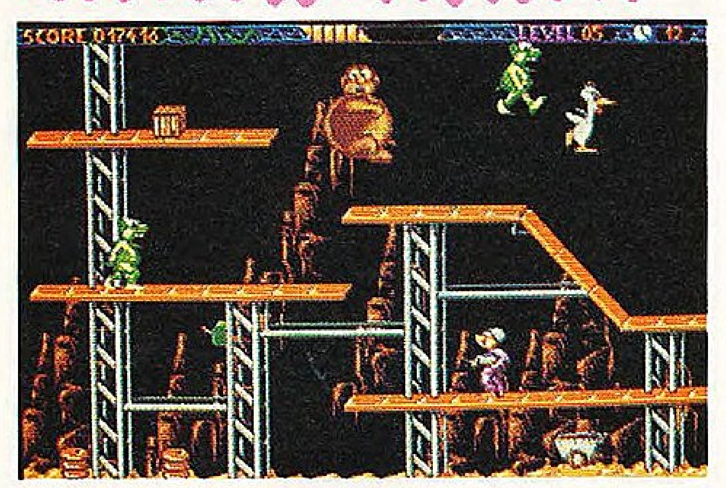


Grün, dickflüssig und gefährlich: Aug in Aug mit Plasmodians (Amiga)



Mit dem Raumanzug geht es raus ins Vakuum, Station putzen (Amiga)

Blas mal wieder



Ein aufgepepptes Dig Dug in neuer Verpackung (Amiga)

Monster Business

Das neugegründete Eclipse-Team um den "Wings of Death"-Programmierer Marc Rosocha holt den Klassiker "Dig Dug" aus der Mottenkiste und vermischt ihn mit Elementen aus Plattform- und Hüpfspielen: In "Monster-Business" steuert Ihr einen berüchtigten Monsterjäger, der mit einer speziellen Pumpe für Ordnung auf einer Riesenbaustelle sorgen muß.

Dort treiben sogenannte Meanies ihr Unwesen und klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Ganze Horden dieser Plagegeister haben es sich auf den Plattformen und Gerüsten gemütlich gemacht. Der Spieler kann nach links und rechts laufen sowie lange und kurze Sprünge ausführen. Mit der Pumpe werden die Bösewichte angepikst, aufgeblasen, dann entschweben sie nach oben, können jedoch auch flink auf andere Monster geschubst werden. Zurück bleiben nur die geklauten Gegenstände, die der Spieler im Kampf um den High-Score genauso aufsammeln sollte, wie diverse Extras, die unter anderem für bessere Sprunggelenke sorgen — c'est la vie. *wi*





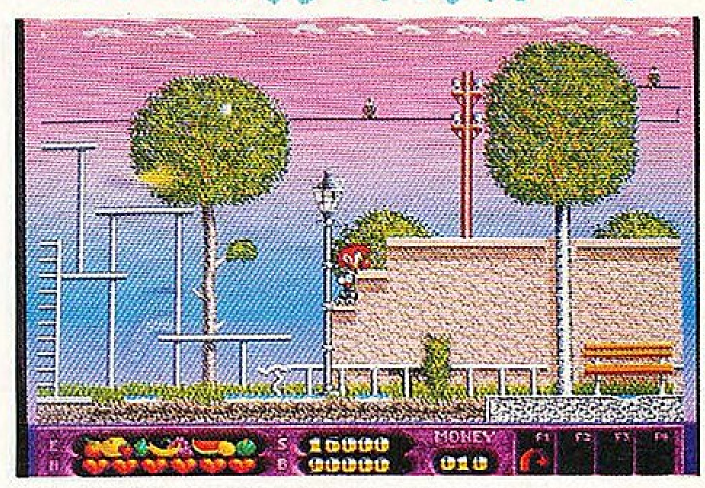
Grafisch läßt mich das Actionspiel aus der Softwareschmiede einiger ehemaliger Thalion-Mitstreiter völlig kalt. Spielerisch hat das recht simple Plattformgehüpfe und Monsterplatzen etwas mehr auf dem Kasten: Schubsen oder davonschweben lassen, das ist die Frage, die über Leben und High-score entscheidet. Vor allem zu zweit wird es schnell turbulent auf dem Bildschirm. Nur Geschicklichkeit und ein schnelles Auge zählen dann zwischen schwebenden, rutschenden (auf schrägen Plattformen!) und rennenden Monstern und im Kampf um die Bonusgegenstände. Wer auf einfache Geschicklichkeitsspiele mit befriedigenden Langzeitwert steht, sollte probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ascon, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 54%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 62%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Roll Ronny, roll



Hoffentlich sind die Räder gut geölt: Ronny auf Tour (Amiga)

Rolling Ronny

Ronny ist ein ganz flinker Bursche, der seine Rollschuhe niemals auszieht. Seine größte Passion ist es, durch die Straßen der Stadt zu düsen und Energiewürfel und Münzen aufzusammeln, die sein Energie- und Finanzkonto aufbessern. In neun Levels steuert Ihr Ronny mit dem Joystick durch die horizontal scrollende Stadtlandschaft.

Ronny ist nicht nur schnell auf den Beinen, sondern verfügt auch über eine enorme Sprungkraft: Ist auf der Straße der Weg durch rücksichtslose Autofahrer oder andere Gegner versperrt, hüpft er einfach von Balkon zu Balkon. Ab und zu kann er in Läden nützliche Gegenstände kaufen, die seine Lebensenergie auffrischen, ihm mehr Sprungkraft verleihen oder seine Waffe verbessern. Auf seinem Weg durch die Stadt nimmt er kleine Botendienste für die Einwohner an, die sich ebenfalls günstig auf sein Konto auswirken. Immer, wenn er ein Paket zu einer bestimmten Adresse bringt, gibt's ein Trinkgeld. Ist ein Level geschafft, geht es mit dem Bus zur nächsten Station. Testmuster von Starbyte. *vw*

gut

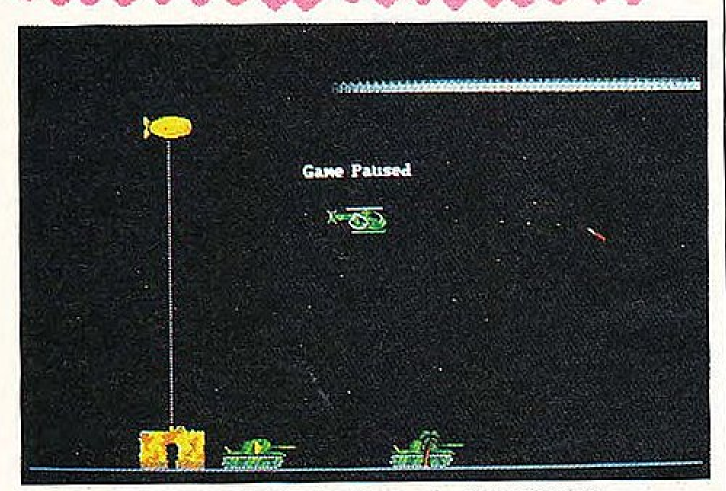
Rolling Ronny ist sicher kein übermäßig innovatives Spiel: Geboten wird ein grundsolider Plattformkurs mit nicht allzu schweren Gegnern und ein paar eingestreuten Extraaufgaben. In einem Punkt ist der rollende Robert seinen Kollegen aus dem spielerischen Mittelfeld haushoch überlegen: Ronny ist ein grafisches Knallbonbon und erreicht teilweise die Qualität einer ausgewachsenen Computeranimation. Wer so schöne Bilder liefert, dem wird auch ein wenig abwechslungsreiches Spieldesign verziehen. Wer ein halbwegs ansprechendes, nicht zu schweres Geschicklichkeitsspiel sucht, darf ohne Vorbehalte losrollen. Zu sehen gibt's genug.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 62%
in Vorbereitung	Grafik: 75% Sound: 59%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Choplifter brutal

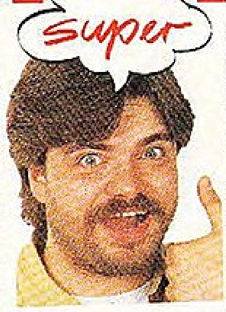


Das Spiel ist toll, die Grafik eine Katastrophe (MS-DOS/VGA)

Armour Alley

In dem Strategiespiel "Armour Alley" ist nicht die Macht auf dem Globus oder das dickste Bankkonto der Streitpunkt. Zankapfel zweier Kontrahenten ist eine simple Straße, die im "Defender"-Stil von der Seite zu sehen ist. Jede Partei sitzt jeweils mit einem Hauptquartier am anderen Ende der Piste und beansprucht das alleinige Wegerecht für sich. Um den Sieg über die Fahrbahn zu erringen, muß der Hauptsitz des Gegners zerstört werden. Dieses gelingt nur, wenn ein Spezialwagen, der auf Knopfdruck in Eurem Hauptquartier loszuckelt, heil auf der anderen Seite ankommt. Um den Wagen zu unterstützen, können zusätzliche Einheiten wie Panzer, Raketenwerfer oder Infanterie in Marsch gesetzt werden. Steuern läßt sich keine der Einheiten — einmal losgeschickt, fahren diese stur auf die andere Seite der Straße zu.

Ihr lenkt einen Helikopter, der über der Straße fliegt. Die Aufgabe: Den Konvoi mit eingebauten Bordwaffen zu schützen. Natürlich schickt der Feind seinen Hubschrauber los, um Euer Hauptquartier zu erobern. *mh*



Die Idee von Armour Alley ist so simpel, daß sie schon wieder genial ist. Aus dem höchst einfachen "Erobere den Punkt am anderen Ende einer geraden Linie" wird ein schweißtreibender und hochmotivierender Spielespaß. Solo kühlt das Vergnügen zwar etwas ab, aber im Zwei-Spieler-Modus via Draht- oder Modemverbindung fährt Armour Alley zur Höchstform auf. Mit stupidem Ballern kommt man nicht weiter: Eine gehörige Portion Taktik und Strategie sollte der Helikopterpilot mitbringen. Da verzeiht man spartanische Minimalstgrafik (eine simple graue Linie plus ein paar millimetergroße Sprites) und das nervende Kreischen des trötenden PC-Piepser gern.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Three-Sixty, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 78%
Grafik: 12% Sound: 16%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Mächtig uncool



Das Spiel ist alles andere als "granatenstark" (MS-DOS)

Bill and Ted

Die Ausgangssituation des Spiels entspricht der Filmkomödie "Bill und Teds verrückte Reise durch die Zeit". Die beiden Jungs, die außer Heavy-Metal nicht viel im Kopf haben ("Napoleon, das ist doch ein kleiner, toter Hoshi, oder?" Hoshi=Typ, Kerl, Macker) sammeln von Sokrates über Jeanne d'Arc bis Billy the Kid Gestalten aus der Weltgeschichte ein, die einem lebenswichtigen Referat zum Erfolg verhelfen. Während die Hoshis im Film freiwillig mitkommen, muß man im Spiel jeden mit einem anderen Gegenstand locken. Gezeigt wird das Geschehen von der Seite mit Bildumschaltung.

Äußerlich ähnelt das Ganze einer Mischung aus Jump'n' Run- und Adventure-Spielen. Das zeitreisende Duo wird mit Tastatur oder Joystick bewegt, am linken Bildschirmrand gibt es eine Gegenstandsliste, rechts sieht man, welche Personen man schon eingesammelt hat. In einigen Zeitzonen erwarten Bill und Ted kleine Geschicklichkeitsspielchen, bevor man an einen Gegenstand oder eine Person gelangen kann. *bs*



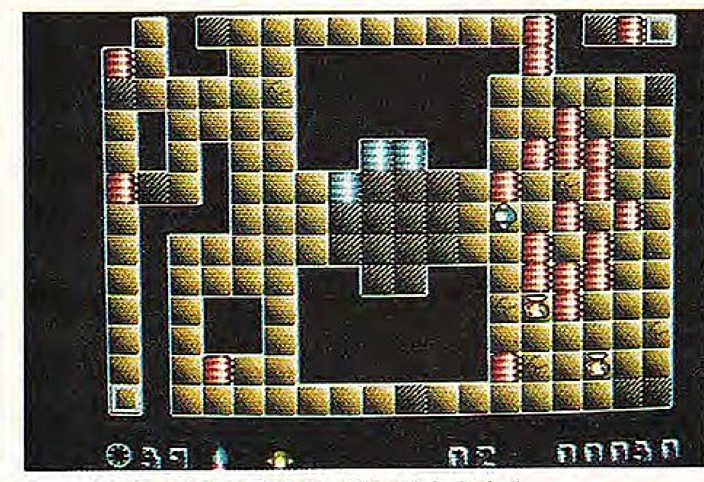
Bei solchen Machwerken vergeht mir gleich die Lust, wieder Spiele zu testen. Die Grafik schwankt zwischen "uuaah" und "örks". Den auf der Packung gepriesenen AdLib-Sound konnte ich trotz mehrfacher Installation nicht entdecken — der Lautsprecher blieb stumm. Am schlimmsten ist aber das "Spiel": Die Actioneinlagen sind allesamt alle Hüte, schlecht programmiert und abwechslungsreich wie ein Telefonbuch: Durch Labyrinthe laufen, auf Leitern klettern, über Fäßer springen oder sich mit Cowboys prügeln — wie aufregend. Die "Wer kriegt was?"-Adventure-Elemente machen wenig Freude. Liest man die Anleitung, stolpert man über die Lösungen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventures
Hersteller: Capstone, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 22%	AMIGA
Grafik: 27% Sound: —	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

Sokoban, dann und wann



Armer Charlie: Müssen Sprites schön sein? (Amiga)

Charlie

Magic Soft gehört zu den aufstrebenden deutschen Jungsoftwarefirmen, die sich schon einen gewissen Namen gemacht haben — Tendenz "berüchtigt", weniger "berühmt". Einige Produkte dieses Unternehmens haben verblüffende Ähnlichkeiten zu etablierten Erfolgsspielen. Wer erinnert sich nicht an den sagenhaft originellen "Tetris"-Abklatsch "Ditris"?

Das jüngste Werk von Magic Soft trägt den unschuldigen Namen Charlie, hat aber auch (seufz!) ein prominentes Vorbild. "Sokoban" nennt sich das Kistenschiebespiel von Spectrum Holobyte, das schon diverse Computer und Konsolen beglückte. Charlie ist ein Sokoban für Arme: Mit Eurer Spielfigur müßt Ihr Kisten auf schraffierte Felder schubsen. Außerdem habt Ihr eine begrenzte Anzahl von Zieh-Manövern gut, um die sperrigen Güter um die Ecken des Spielfelds zu bugsieren. Ein paar zufällig auftauchende Extras verheißen Abwechslung. Einmal geschaffte Stufen könnt Ihr später per Paßworteingabe für immer hinter Euch lassen (wenn man's will). *hl*



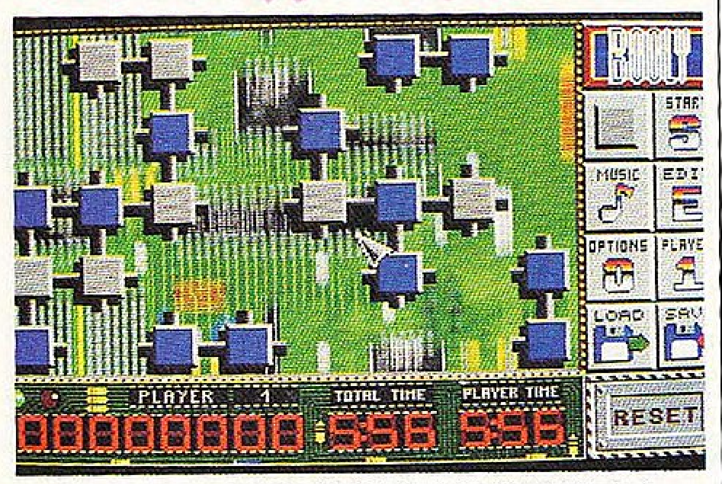
Während bei Sokoban die übersichtlichen, aber verzwickt konzipierten Levels für angenehmes Kopfzerbrechen sorgen, verbreiten die Charlie-Stufen allenfalls milde Panik. Die uninspiriert zusammengeschusterten Räume verwässern das an sich gute Spielprinzip; die Zufallsextras machen aus dem Denk- ein Lotteriespiel. Grafik und Sound bieten auch nur Erbärmliches — ein Software-Klon der schmerzhaften Art. Ein "Sonderpreis" für die verblüffendste Lebensweisheit in einer Software-Dokumentation geht an die Charlie-Anleitung für den unsterblichen Satz: "Versuchen Sie am besten, so viele Punkte wie möglich zu erreichen." — Autsch!

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	AMIGA 46%
nicht geplant	Grafik: 7% Sound: 15%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Mattscheiben



Aus Grau mach Blau: Per Mausklick Farbe in die Umwelt (Amiga)

Booly

Booly" beginnt ganz einfach: Vier graue Plättchen, durch einen Steg verbunden, werden mit der Maus angeklickt. Jedes angeklickte Plättchen dreht sich und verändert dabei die Farbe. Die Spielstufe ist geschafft, wenn alle Quadrate in der neuen Farbe erstrahlen. Gemeinerweise ist das Plattenmosaik durch unsichtbare Drähte miteinander verknüpft, die bereits umgefärbte Platten wieder in die Ausgangsfarbe zurückdrehen.

Unter Zeitdruck die richtige Klickkombination zu finden, wird zunehmend schwerer. Ein Druck auf beide Maustasten läßt für kurze Zeit alle unsichtbaren Verknüpfungen erscheinen. Ihr könnt Eure Denkfähigkeit an insgesamt 300 unterschiedlichen Bildern schulen. Nach jeweils drei Spielstufen müßt Ihr in einer Sonderprüfung ein Feld aus 60 Platten gleichmäßig einfärben. Als Belohnung gibt's ein Paßwort. Wird die Denkarbeit allein zu langweilig, können bis zu vier Knobler um die Plättchenkrone kämpfen. Nach fünf Versuchen ist der Nächste dran. Punkte gibt's nur für den, der das Bild löst. Testmuster von Loriciel. *vw*

geht so

Booly bietet nichts revolutionär Neues an der Denkspielfront. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß Loriciel aus der Idee ein technisch grundsolides Programm gemacht hat. Auch in größter Hektik reagiert die Maussteuerung präzise. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und läßt Neulingen eine faire Chance. Leider wird in späteren Levels nicht mehr die Denkfähigkeit geschult, sondern die Ausdauer des Spielers. Riesige Platten-Felder lassen den Nervquotienten gefährlich ansteigen. Es wäre besser gewesen, wenn man die Qualität der Levels und nicht die Quantität der Aufgaben gesteigert hätte. So geht das Dauergeklicke auf die Nerven.

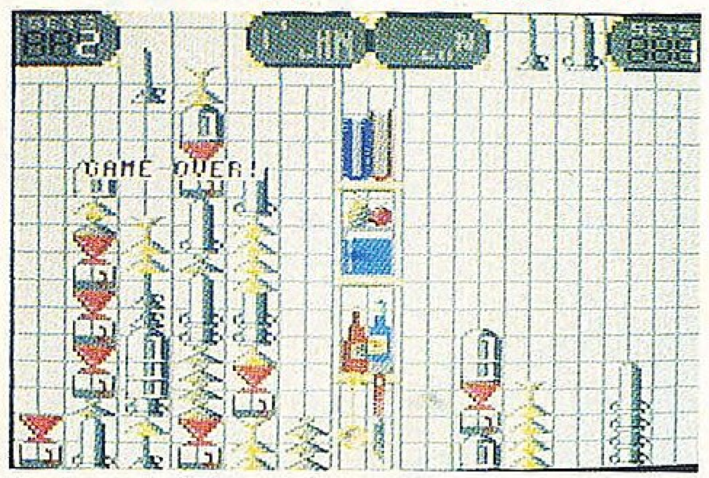
STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 57%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 52%	C 64
Grafik: 48% Sound: 57%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

Frechheit siegt



Ohne Hut, doch mit Topf und Trichter (C 64)

Pot Panic

Wenn dem Programmierer nichts mehr einfällt, geht er in die Spielhalle, um sich für sein neuestes Werk inspirieren lassen. So dreist geklaut wie bei "Pot Panic" wurde allerdings schon lange nicht mehr. Hinter dem hausfräulichen Titel steckt ein Klon des "Tetris"-Nachfolgers "Hatris". Einziger wesentlicher Unterschied: Statt mit Hüten hantiert Ihr hier mit Töpfen auf dem Bildschirm — ungemein kreativ.

Die "Topf-Panik" wird durch verschiedene Geschirrteile verursacht, die jeweils paarweise den Bildschirm hinabschweben. Durch geschicktes Austauschen und Plazieren der Pötte und Pfannen müßt Ihr versuchen, Spüli-Aspiranten gleichen Typs übereinander zu stapeln. Baut man auf diese Weise einen Fünfling, verschwindet dieser vom Bildschirm und macht Platz für Nachschub. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr durch Hochstapelei eine Grenzlinie überschreitet. Ab und zu darf man sich einen Geschirrtyp aussuchen, der komplett vom Bildschirm verschwindet. Das ist auch bitter nötig, um Mischstapel wieder aufzuräumen. *hl*

geht so



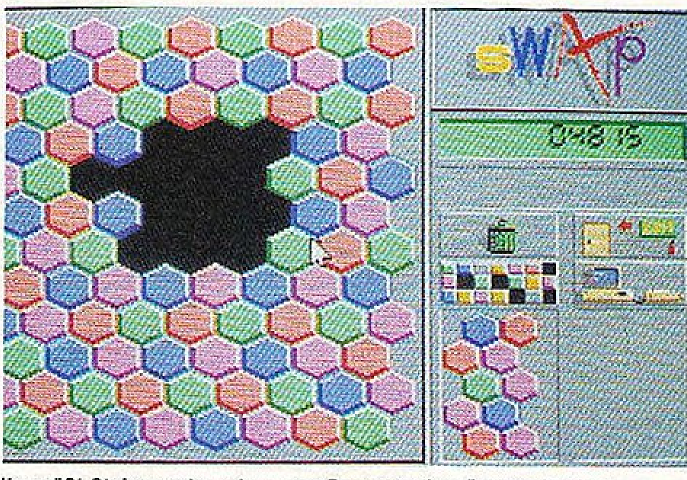
Dreist, aber nicht dumm: Da es noch keine Computerumsetzungen der hübschen Spielhallentüftelei Hatris gibt, hat die abkupferfreudige Softwarefirma Kingsoft einen etwas frechen, aber halbwegs brauchbaren Ableger dieses Programms veröffentlicht. Bei Pot Panic fehlen einige Details, die beispielsweise die offizielle Hatris-Umsetzung für die PC-Engine auszeichnen. Trotz geschrumpftem Spielwitz macht die einfache, aber unterhaltsame Stapelspielidee ansatzweise Spaß. Schade, daß man am Angang den Schwierigkeitsgrad nicht verschärfen kann. Außerdem spielt sich Hatris besser: Leidlich gut geklaut ist eben doch nicht halb gewonnen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

System	Wertung
MS-DOS	nicht geplant
ATARI ST	nicht geplant
AMIGA 60%	Grafik: 27% Sound: 30% Schwierigkeit: leicht
C 64 60%	Grafik: 37% Sound: 33% Schwierigkeit: leicht

Vertauschte Vielecke



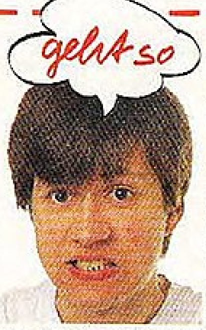
Ihr müßt Steine vertauschen, um Gruppen abzuräumen (Amiga)

Swap

Die Spielidee von "Swap" ist simpel: Auf einem Spielfeld liegen viele farbige Quadrate. Klickt man auf die Kante zwischen zwei Quadraten, "klappen" diese um und wechseln ihren Platz. Wenn mehrere gleichfarbige Quadrate zusammenliegen, macht es "Puff" und sie lösen sich in Wohlgefallen auf. Sind alle Quadrate vom Feld, geht es mit der nächsten Runde weiter.

Swap kann neben Quadraten auch mit Dreiecken und Sechsecken gespielt werden. Es gibt zwei unterschiedliche Spielmodi: Bei "Training" dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad nach Belieben einstellen und spielt auf Zufallsfeldern. Bei "Competition" müssen die Levels in der richtigen Reihenfolge abgeräumt werden. Vier weitere Spielelemente können zugeschaltet werden: ein Zeitlimit, eine "Avalanche"-Funktion, mit der die übriggebliebenen Steine nach unten purzeln, ein Feld mit Hilfssteinen, mit denen Reststeine weggenommen werden können und ein System, das oben genannte Sonderaktionen erst erlaubt, wenn man eine bestimmte Menge Steine abgeräumt hat. *bs*

geht so



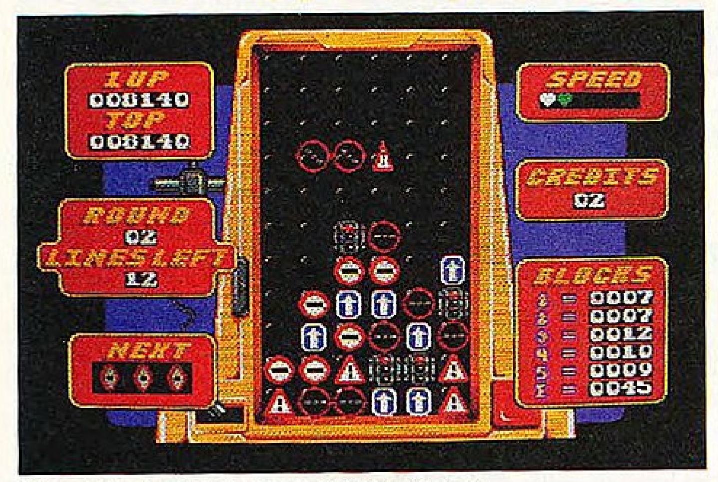
Braucht die Welt noch mehr Denkspiele? Bestimmt nicht, wenn sie so durchschnittlich sind wie Swap. Technisch gibt es nichts auszusetzen, aber spielerisch läßt es einen bei der nicht enden wollenden Flut von Denkspielen ziemlich kalt. Offensichtlich haben die Programmierer die Hilfsfunktionen eingebaut, weil sonst die Felder oft nicht aufgehen würden (Rand- und Ecksteine sind anscheinend nur mit Glück wegzubekommen); mit der Hilfsfunktionen ist es aber etwas zu einfach geworden. Wer wild losklickt, räumt viele Levels auch ohne Denkarbeit ab. Echte Strategien lassen sich nicht einfach finden, denn die großen Spielfelder sind nicht allzu übersichtlich.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Palace, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung
MS-DOS	in Vorbereitung
ATARI ST	in Vorbereitung
AMIGA 65%	Grafik: 53% Sound: 49% Schwierigkeit: mittel
C 64	nicht geplant

Drunter und drüber



Feingeistige Symbol-Zusammenführung (Amiga)

Stack up

Stellt Euch einen Becher vor, der sich als Spielfeld für ein "neues" Tüftelprogramm abgibt. Streckt Eure Phantasie noch weiter und denkt Euch waagrechte Reihen von Figürchen dazu, die langsam diesen Becher herabschweben. Besagte Reihen bestehen aus drei einzelnen Symbolen, deren Reihenfolge Ihr mit einem beherzten Feuerknopfdruck ändern könnt. Stellt Euch des weiteren vor, daß diese Figurreihen so am Boden gestapelt werden sollten, daß mindestens drei Symbole gleicher Art über- oder nebeneinander plaziert sind — diagonal ist's auch gern gesehen. Dann macht's nämlich "Klonk!", alle Elemente dieser Kettenverbindung verschwinden und Ihr habt Platz gewonnen, um weiterzuspielen — bis der Becher voll ist. Wer Spiele wie "Coloris" oder "Columns" kennt, muß seine Vorstellungskraft nicht sonderlich bemühen. Die Besonderheiten dieses neuen Ablegers: Ihr könnt einen von drei Startlevels wählen und zwischen vier Symbol-Grafiksets umschalten. Außerdem gehört Stack up gehört ins Tiefpreislager der Billigspiele. *hl*



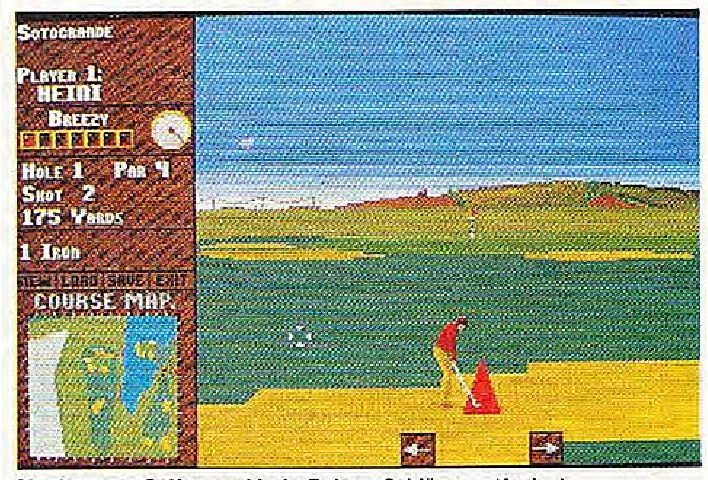
Das ist die reinste Doppelgängerausgabe: Neben dem "Hatris"-Derivat "Pot Panic" und dem "Sokoban"-Nachzieher "Charlie" ist Stack up der dritte Spiele-Klon, der mir unterkommt. Von diesem Abkupfer-Trio gefällt mir Stack up noch am relativ besten. Dank Startlevel-Wahl und solider Steuerung spielt sich das Programm nicht schlechter als das große Vorbild und macht immer wieder mal Lust auf eine Runde Joystick-Denksport. Im Gegensatz zu den Dreistigkeits-Kollegen Pot Panic und Charlie wird Stack up zu einem sehr günstigen Preis angeboten. Dadurch läßt sich der Originalitäts-Malus dieses cleveren Columns-Aufgusses ganz gut ertragen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Zeppelin, Zirka-Preis: 30 Mark

MS-DOS	AMIGA 61%
nicht geplant	Grafik: 35% Sound: 47%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Fehlschlag



Oh einsamer Golfer, pack' ein Deinen Schläger... (Amiga)

Challenge Golf

Dem Nachwuchs eine Chance: On-Line-Entertainment nennt sich eine neue Softwarefirma, die mit dem amerikanischen Adventure-Giganten Sierra On-Line allerdings rein gar nichts zu tun hat. Die Newcomer versuchen sich in "Challenge Golf" an einer Simulation der noblen Sportart mit dem kleinen Ball, der über Hunderte von Metern in ein nicht minder kleines Loch bugsiert werden muß. Vier Kurse mit je 18 Löchern stehen Euch zur Wahl. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde starten; der Computer bietet sich auch als Partner an. Die Grafik wird in 3 D aus der Sicht Eures Bildschirmgolfers gezeigt. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad weht ein mehr oder weniger kräftiges Windchen. Vor jedem Schlag wird außerdem eine Übersichtskarte eingeblendet. Lediglich beim Putten wird eine (potthäßliche) Nahansicht von oben gezeigt. Um zu schlagen, müßt Ihr im richtigen Augenblick zwei Balkenanzeigen zum Stillstand bringen. Die eine dosiert die Schlagstärke; die andere bestimmt, wie kräftig der Ball in welche Richtung abdriftet. *hl*

na ja

Der forsche Name Challenge Golf bedeutet übersetzt etwa "Golf-Herausforderung". Die größte Herausforderung besteht bei diesem kümmerlichen Programm allerdings darin, alle Löcher eines Platzes durchzuspielen, ohne vorher gnädige Erlösung mittels des Menüpunkts "Exit" zu suchen. Was mich meist vorzeitig in die Flucht treibt, ist die ebenso unattraktive wie lahme Grafik nebst dem gruseligen Ballverhalten (ruck, holper, zuckel...). Die Steuerung bietet keine sonderlichen Finessen. Vor allem auf dem Amiga hat dieses unprofessionelle Spiel keine Chance: Warum zur Challenge-Krücke greifen, wenn das vorzügliche "PGA Tour Golf" liegt so nahe?



Genre: Sport
Hersteller: Online Entertainment, Zirka-Preis: 80 Mark

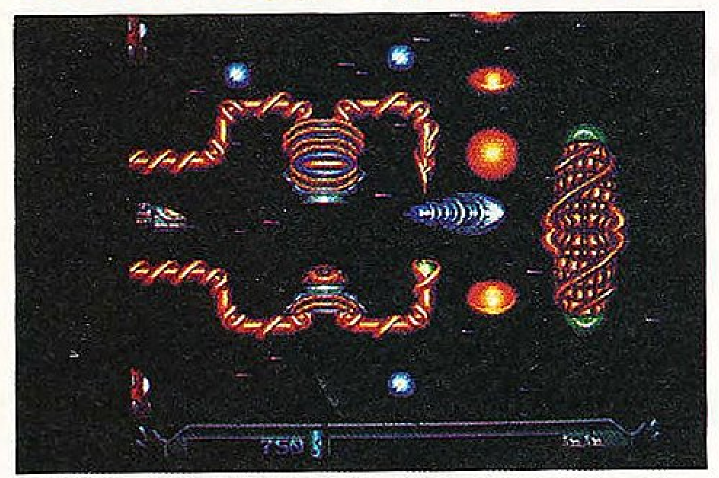
MS-DOS	
nicht geplant	

AMIGA	49%
Grafik: 56%	Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel	

ATARI ST	49%
Grafik: 56%	Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel	

C 64	
nicht geplant	

Armer Amiga

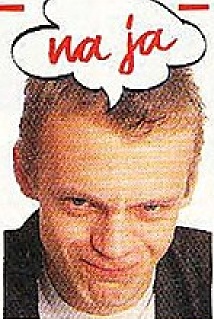


Im Weltraum hört Euch niemand gähnen (Amiga)

Armalyte

R-Type läßt höflich grüßen: "Armalyte" klingt nicht nur bei undeutlicher Aussprache entfernt nach diesem Ballerklassiker; Thalamus hat beim großen Vorbild auch geklaut, was das Zeug hält. Damit dürften Spielprinzip und Story hinreichend erklärt sein: Armalyte ist ein reinrassiger, ballerlastiger Horizontalscroller durch fünf Welten mit gänzlich verschiedenen Hintergrundgrafiken, Gegnern und Gefahren. Den Beam-Schuß (Feuerknopf gedrückt halten, Luft anhalten, bis fünf zählen und WAAMMM!) gibt's hier genauso wie die kleinen Extrawaffenbehälter, die sich, einmal angeschossen, in niedliche Waffen und Speed-ups verwandeln.

Feinde? Massig! Mechanische Todesfallen? Sicher doch! Endgegner? Klaro! Continues, Paßwörter, Protz-Intro und einstellbarer Schwierigkeitsgrad? Naja, an alles können die überlasteten Programmierer ja schließlich auch nicht denken — selbst, wenn stolze zwei Disketten und das Baujahr 1991 solchen Luxus durchaus erwarten lassen. Ach, ja: Das Spiel gibt's schon seit zwei Jahren für den C64. *wi*



Die konventionell-nette Grafik läßt noch nichts Böses ahnen: Sobald jedoch die ersten Sprites auftauchen, wünscht man sich in die Zeit zurück, da Aliens noch weiß waren und stoisch von links nach recht (und zurück) patroullierten. Die vielen Feinde lassen sich nämlich in nur drei Sorten ordnen: Die einen (ich nenn sie "die Apathischen") verhalten sich uninspiriert und kaum originell, die anderen ("die Gemeinen") schlicht unfair. Die dritte Gruppe verbindet geschickt die Eigenschaft der Gemeinen und der Apathischen und sind so typische Produkte lustloser Programmierung. Gegenüber dem fantastischen C-64-Original hat die Umsetzung deutlich abgebaut.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 49% Sound: 41%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	bereits erschienen

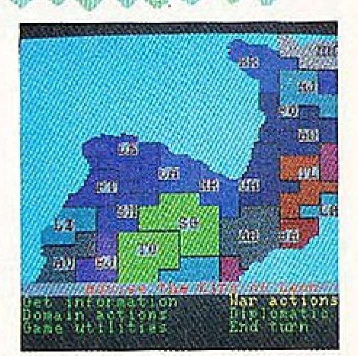
Düstere Zeiten

Medieval Lords



Im Gegensatz zu den eindrucksvollen AD&D-Rollenspielen präsentieren sich die Strategiespiele der amerikanischen Obertüftler SSI auch nach Jahren noch grafisch bieder wie eh und je: "Medieval Lords" wurde von einem waschechten Geschichtsprofessor geschrieben und macht da keine Ausnahme.

Über Menüs wird verhandelt und betrogen, man schickt Truppen in den Krieg und baut Schlösser. Die Regeln sind umfangreich und lassen keine Frage offen. Nur mit der Darstellung verschreckt man — wie oben angedeutet — die meisten Spieler. Fürs Klassenzimmer mag's (wie vom Autor empfohlen) noch genügen, 386-gestählte High-Tech-Spieler werden jedoch vom düstren Mittelalter Abstand nehmen. *wi*



Mit Medieval Lords in die grafische Urzeit (MS-DOS/EGA)



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 62%	AMIGA
Grafik: 8% Sound: 1%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



The Secret of Monkey Island

Tut mir leid, liebe "Atarianer", in der technischen Aufmachung ist "Monkey Island" auf dem Amiga eine Affennasenlänge voraus. Deshalb müssen wir von Grafik und Sound noch ein paar Pünktchen abziehen. Zum Glück ändert das nichts am genialen Spiel selbst. Das komplett deutsche Abenteuer ist hervorragend spielbar, da stört auch der häufige Diskettenwechsel nur in erträglichen Maßen. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 91%
Grafik: 86% Sound: 71%
Schwierigkeit: mittel



3D Construction Kit

C 64-Besitzer werden nicht von heute auf morgen ein komplettes 3-D-Abenteuer zusammenbasteln; dazu ist 3D-Constuction Kit zu kompliziert. Wer mit dem Kit arbeiten will, sollte zumindest erste Kenntnisse in einer Programmiersprache mitbringen. Auch das etwas umständliche File-Handling ist nicht jedermanns Sache und setzt Durchhaltevermögen voraus. Trotzdem ein außergewöhnliches Programm. Auch diesmal sehen wir von einer Bewertung ab. *vw*

Genre: Utility
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 90 Mark

C64 —
Grafik: — Sound: —
Schwierigkeit: einstellbar



Armour-Geddon

Die Atari- und Amiga-Versionen gleichen sich wie ein Pixel-Hubschrauber dem anderen. "Armour-Geddon" kombiniert ein paar nette Simulationen mit einer unübersichtlichen Rahmenhandlung. Gewürzt ist das Ganze mit einer saumäßigen Anleitung, die mehr Fragen offenläßt, als beantwortet. Mit etwas mehr Sorgfalt wäre ein passables Actionspiel mit Strategie-Touch daraus geworden, so bleibt's beim Mittelmaß. Schade drum. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 60%
Grafik: 68% Sound: 43%
Schwierigkeit: schwer

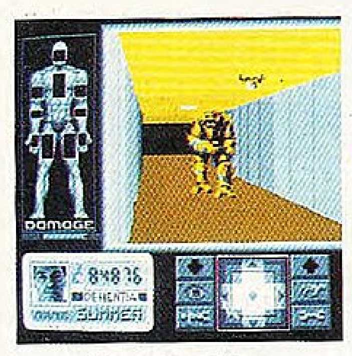


Blade Warrior

Imageworks Schattenkrieger hat rund ein Jahr nach dem Erscheinen der PC-Version seinen Weg zum Amiga gemacht. Am Spielprinzip hat sich ebenso wie an der stilvollen Schattenrißgrafik nichts geändert. Geblieben ist den Amiga-Besitzern ein nicht gerade überwältigendes Action-Adventure. Man plättet Monster, sammelt Gegenstände auf und versucht sich am Leben zu erhalten. Leider macht ein interessantes Outfit noch kein Super-Spiel. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 45%
Grafik: 52% Sound: 40%
Schwierigkeit: schwer



Corporation

Unter die Rubrik: "Spiele, auf die wir verzichten" fällt die PC-Version des SF-Rollenspieles "Corporation". Gesteuert wird ein Geheimagent durch die 3-D-Gänge eines Bürokomplexes. Fallen, Roboter und Genmonster wollen dem Helden das Leben auspusten. Die PC-Fassung krankt an den gleichen Symptomen wie die Amiga-Version: Miese Steuerung, auf den ersten Blick fesche, auf den zweiten fade Grafik und fehlende Abwechslung. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 40%
Grafik: 42% Sound: 16%
Schwierigkeit: schwer



Lemmings

Vergeßt die Arbeit; Sagen Sie Ihrem Boß, daß der Büro-PC für wichtigere Dinge als eine Tabellenkalkulation gut ist. Das gnadenlose Suchtspiel um putzige kleine Kerlchen, hat auf dem PC nichts an Genialität verloren. Der Tüftel- und Geschicklichkeitsspaß sorgt für unbeschwertes Spielvergnügen (besonders während der Bürostunden). Sie sollten allerdings zur besseren Steuerung der Lemminge eine Maus an Ihrem PC haben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 92%
Grafik: 73% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



Pang

Ocean hat das muntere Bälle-Piksen-Spektakel kompetent für Commodores Oldie adaptiert. Dank Modul stören keine nervigen Ladezeiten. Grafisch, musikalisch und technisch rangiert Pang im oberen Drittel — der Spielspaß hält ebenfalls mit. Lediglich die pingelige Kollisionsabfrage führt zur milden Abwertung. Wer auf einfache, aber motivierende Geschicklichkeitsspiele steht, der sollte sich Pang zulegen. Positiv: Zwei-Spieler-Modus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark (Modul)

C64 71%
Grafik: 70% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel



Prehistorik

Es stand zu befürchten: "Prehistorik", ohnehin nicht gerade mit Spielbarkeit geschlagen, macht auf dem Atari ST eine ebenso steinzeitliche Figur wie auf anderen Computertypen. Der Sound klingt erwartungsgemäß etwas blecherner, die Grafik ist auch nicht schöner geworden. Doch das tut dem Ganzen keinen Abbruch: rumzuhüpfen, den ewig gleichen Dinosaurieren einen auf die Rübe zu klopfen — spielerisches Neandertal. Nur für Unerschütterliche. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 41%
Grafik: 54% Sound: 31%
Schwierigkeit: leicht


Ihr kriegt Euer Heft früher als der Rest der Welt!
Die Lieferung kostet keinen Pfennig extra!
POWER PLAY
im ABO
nur 5,80DM
inklusive
Star-Killer-Puzzle!
Bezahlt wie Ihr wollt, halb-, viertel- oder ganzjährig!



ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE TEXTE: HEINI LEHNHARDT

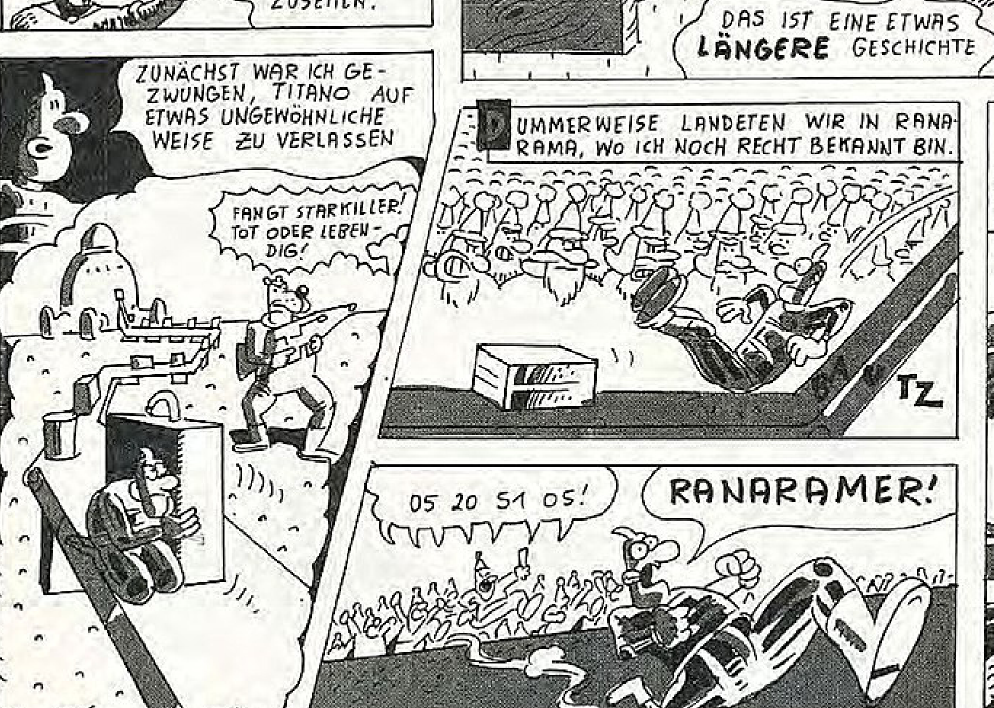
Rent an Unhold GmbH Folge 14

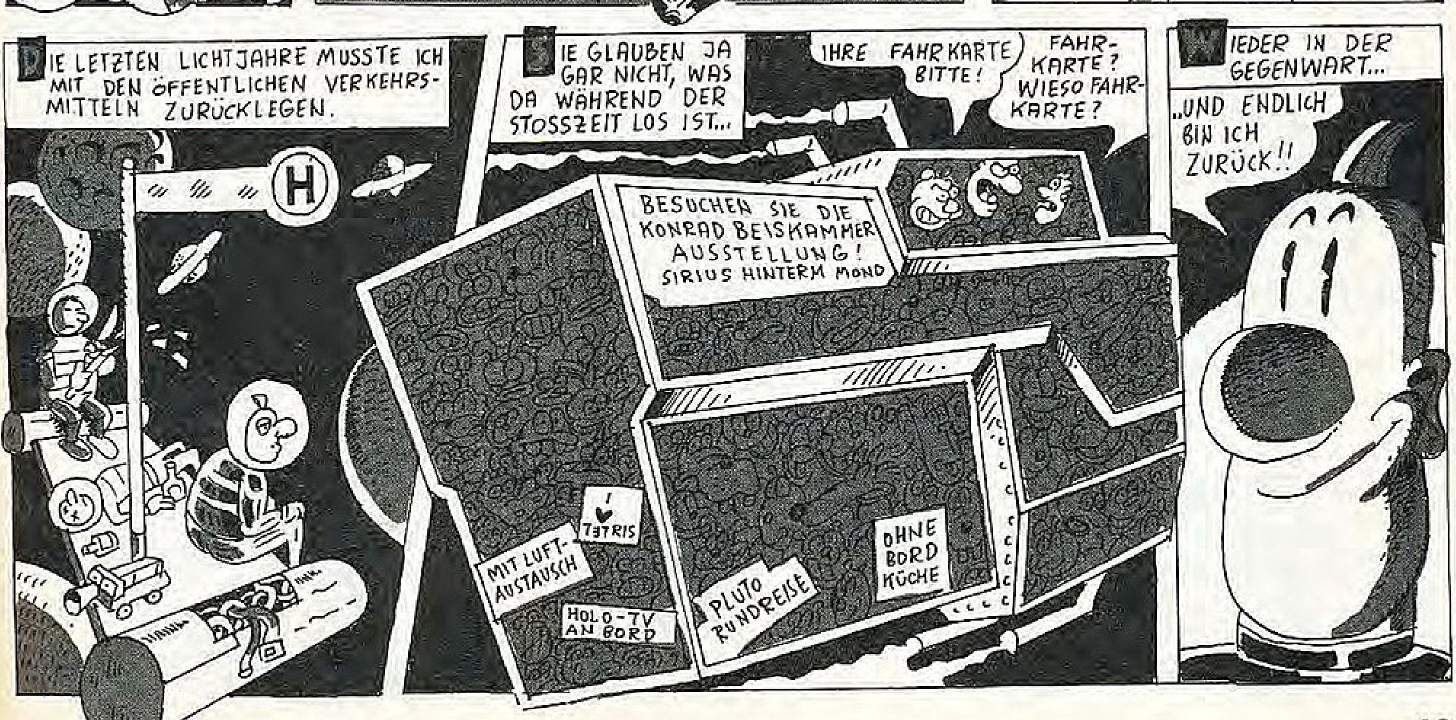
DAS IST EINE ETWAS LÄNGERE GESCHICHTE!

EINE DRITTE ORAKELDOSE FEHLT UNSEREN FURCHTLOSEN HELDEN NOCH, UM DEN AUFTRAG ZU ERFÜLLEN. ANDERNFALLS DROHT DIE FORTDAUERNDE FOLTERUNG DURCH DIE GRIMMIGEN QUÄLKNECHTE VON DONDOKODON...









ICH KANN IHRE LEISTUNG NICHT GENUG WÜRDIGEN. WIE SIE UNTER GRÖSSTEM EINSATZ UNSERE BEIDEN DOSEN HERBEIGESCHAFFT HABEN... WIRKLICH PRÄCHTIG!

SCHNAUF!

STARKILLER, GANZ DER ALTE!

VORZÜGLICHE ERZÄHLTECHNIK!

BESSER DENN JE!

DAS NENNE ICH MAL EINE AUFWENDIGE RECHERCHE!

TOLL, GELL? EIGENTLICH KÖNNTEN DIE LIEBEN LEUTE UNS JETZT WIEDER LOSBINDEN...

ABER IM VERTRAG IST VON DREI DOSEN DIE REDE, NICHT VON ZWEI!!! WEGEN NICHTERFÜLLUNG SCHREITEN WIR AUGENBLICKLICH ZUR EXEKUTION!

DA SIE IMMERHIN ZWEI DRITTEL DES VERTRAGS ERFÜLLT HABEN, SEHEN WIR VON EINER SCHMERZHAFTEN FOLTERUNG AB...

KNURGEL

ZERR

ZU LIEBENSWÜRDIG

...AUS HUMANITÄREN GRÜNDEN ZERSTÖREN WIR LEDIGLICH DIE NAVIGATIONSSYSTEME.

...UND LASSEN DIESES RAUMSCHIFF IN EIN NAHEGELEGENES SCHWARZES LOCH TREIBEN... EINE HÖCHST UNTERHALTSAME TODESART!

OH, SIE SIND ZU GROSSZÜGIG. MACHEN SIE SICH BLOSS KEINE UMSTÄNDE WEGEN UNS...

EIN STURZ DURCH EIN SCHWARZES LOCH... IST DAS GEFÄHRLICH, DR. BOBO?

OH JA, ÄUSSERST TÖDLICH... ABER ZUGLEICH HOCHINTERESSANT!





Wunsch

Ich lese Eure Zeitung schon seit fast 1½ Jahren und habe noch sehr wenig über Strategiespiele und Simulationen, die in der Antike handeln, mitbekommen. Gerade so etwas suche ich, aber der Markt scheint dafür sehr dürftig zu sein. Könntet Ihr mir da weiterhelfen? Gibt es eine Liste o.ä., was für dieses Genre gerade auf dem Markt ist oder war? Jörn Fritze, Bernau

Eine ultimative Liste aller Strategiespiele und Simulationen der letzten Jährchen gibt es leider nicht. Für beinharte Taktikprogramme älteren Datums sollte ein Blick in den Katalog der Firma SSI (gibt's in fast jedem Softwareladen) fürs erste schon die eine odere andere Perlen aufzeigen. Ansonsten empfehlen wir, daß Du Dich mit einem Spezialhändler (Beispielsweise die Firma Fantasy Productions in Düsseldorf) in Verbindung setzt, der eventuell auch mal ältere Strategiespiele besorgen kann. *mh*

Überwältigt

Wir, zwei Amiga-Besitzer, haben uns vor kurzer Zeit "Lemmings" gekauft und finden, daß Grafik, Sound und somit auch die Power-Wertung zu niedrig angesetzt war. Wegen der Bilder in Ausgabe 1/91, die aus der Demoversion stammten, nehmen wir an, daß nur diese getestet wurde. Da aber die Grafik und vor allem der Sound in der Vollversion wesentlich besser sind, würden wir gerne einen ausführlichen Test der Vollversion sehen. An der Stelle sei gesagt, daß die Vollversion von Lemmings um Längen besser ist als die Demoversion (Der Vorspann ist, wie bei allen Psygnosis-Spielen, super).

Wenn eine neue Konsole erscheint (Game Boy, Super Famicom), werden die ersten Spiele (Tetris, Super Mario World) meistens überbewertet. Wir schätzen, daß bei solchen Tests die Tester von der Neuheit der Konsole noch zu überwältigt sind, und so diese hohe Bewertung zustande kommt.

Eckhard Huesmann, Hannover

Gleich vorneweg: Grafik und Sound haben keinen direkten Einfluß auf die Power-Wertung. Letztere drückt aus, wieviel Spaß ein Programm macht. Und unterhaltsam können auch gut konzipierte Spiele mit Gruselgrafik sein (z.B. "Tetris"). Zum Zeitpunkt des Tests wußten wir, wie viele Levels und welche Grafikstile Psygnosis in die Endversion einbauen wollte. Da das Spiel an sich fertig war und sonst keine Änderungen mehr anstanden, waren wir so frei, bei unserem Test aus Aktualitätsgründen auf Fotos von höheren Levels zu verzichten. Alle Lemmings-Wertungen bleiben natürlich gleich; mit 92 Prozent hat das Programm ohnehin eine der höchsten Power-Wertungen aller Zeiten kassiert.

Bei der Vorstellung der ersten Spiele für neue Konsolen lassen wir uns nicht blenden. Der Grund, warum viele frühe Spiele hohe Wertungen kassieren, ist einleuchtend: Die Herstellerfirmen wie z.B. Nintendo sind sich der Tatsache bewußt, daß der Erfolg eines neuen Geräts vor allem von der Qualität der Spiele abhängt. Zum Start einer neuen Konsole werden deshalb bevorzugt aufwendige Edelmodule veröffentlicht, um möglichst viele Leute auf das neue System aufmerksam zu machen. *hl*

Gigantische Gähnnummer

Leider sind in letzter Zeit meine Zweifel immer nagender geworden, was Eure Bewertungskriterien für Rollenspiele in jüngster Vergangenheit angeht. Es beginnt mit Kleinigkeiten, die keinen Einfluß auf die Power-Wertung haben sollten und hört mit so kapitalen Ausrutschern wie

Schlechte Aussicht

An sich ist die Power Play nicht schlecht, aber in letzter Zeit macht Ihr einfach Sachen, die ich nicht verstehen kann. Also, es geht um die Power-Play-Vorschau, die in jeder Ausgabe auf der letzten Seite zu finden ist. In Ausgabe 4/91 kündigt Ihr "Mario Andrettis Racing Challenge" und Accolade's "Conspiracy" für den Computerspielteil der nächsten Ausgabe an. Als ich die Ausgabe 5/91 in den Händen hielt, war von den beiden Tests nichts zu sehen. Außerdem hattet Ihr "Klax" für den Game Boy angekündigt. Wiederum finde ich nichts. Ziemlich erzürnt warte ich auf die 6/91. Als ich reinschaue, ist auch dort von besagten Spielen keine Rede. Was ist los? Könnt Ihr Klax nicht auftreiben? Der angekündigte "R-Type"-Test war auch nicht in der 6/91, ebenso wie das angekündigte Origin-Rollenspiel! Wollt Ihr mit diesen Versprechungen nur Leser anlocken oder meint Ihr das mit der Vorschau ernst?

Johannes Tonidis, Reutlingen

Warum druckt Ihr immer, daß in der nächsten Ausgabe ein Poster oder anderes erscheinen soll, obwohl Ihr genau wißt, daß es dann doch nicht drin sein wird und Ihr Euch wieder dumme Ausreden einfallen laßt? Ich finde die Power Play wirklich gut (bis auf die Videospieltests), aber wozu immer diese blöden Ausreden? Manchmal müßt Ihr Euch doch selber komisch vorkommen!

Ronny Schäller, Radebeul

Das mit den angekündigten Sachen, die dann doch nicht erscheinen, gefällt uns genauso wenig wie Euch. Da wir aber mit einem Vorlauf von gut sechs Wochen leben müssen, planen wir für die nächste Ausgabe guten Gewissens etwas, das dann aus kurzfristig auftauchenden Problemen doch nicht klappt. Ganz ausschließen werden wir so was leider nicht können, doch wir versprechen für die Zukunft Besserung. *mg*



dem Test von "Captive" auf. Da letzteres zum Glück ein einmaliger Fehltritt war (hoffentlich!), will ich nur kleine Verbesserungsvorschläge geben, die vielleicht auf fruchtbaren Boden fallen:

Heini bemängelt z.B. bei seiner Bewertung von "Eye of the Beholder" das Fehlen jeglicher Automapping-Möglichkeit. Sicherlich, es gibt eilige Spieler wie z.B. Heini, die auf automatisches Kartenzeichnen nicht verzichten wollen, doch es gibt auch gestandene Avatars, die ein Spiel wachsen sehen wollen, indem sie sich richtig in die Materie vertiefen. Dazu zählt auch das befriedigende Erlebnis, eine vernünftige Karte gezeichnet zu haben, auf die man stolz sein kann. Außerdem möchte ich den Menschen sehen, der ein Mammutspiel wie "Might & Magic II" lösen kann, ohne Karten zu benutzen, auf denen alle Besonderheiten verzeichnet sind. Automapping ist zwar eine nette Dreingabe, sollte aber nicht in die Power-Wertung einfließen.

Des weiteren finde ich es bedauerlich, daß Ihr fadenscheinige Quantität mit Qualität gleichsetzt. Ich halte ein Spiel, in dem viel passiert und man zu jedem Raum eine interessante Beschreibung geliefert bekommt, für wesentlich besser als solche, bei denen man in nicht enden wollenden Dungeons herumlaufen muß, in denen so gut wie nichts passiert. Man vergleiche die relativ kleinen, aber gehaltvollen "Überflieger wie "Champions of Krynn" oder "Buck Rogers" mit gigantischen Gähnnummern wie "Legend of Faerghail", bei denen kein Ende abzusehen ist. Auch Michaels Kritik an "Death Knights of Krynn", er fände dieses Glanzstück für Einsteiger ungeeignet, da auf Vorgängerspiele aufgebaut wird, finde ich für die Power-Wertung nicht ganz fair. Ich finde es z.B. toll, wenn man alte Bekannte wiedertreffen kann und die Handlungsfäden weiter gesponnen werden. Um Heinis Vergleich mit einer Fernsehserie heranzuziehen: Wer steigt schon in der Mitte einer Serie ein, wenn die Anfangsnummern noch erhältlich sind?

Angesichts der Menge der von Euch zu testenden Spiele ist es verständlich, daß Ihr der ewigen Hack and Slay-Spiele überdrüssig seid, aber verliert dabei nicht den Normalverbraucher aus den Augen, der sich oftmals nur einige wenige Perlen leisten kann und deshalb nicht allzu schnell von einer Spielidee gelangweilt wird. Der Verbraucher schaut wohl mehr auf die Story und die Ausführung eines Spiels. Die eigentliche Spielidee sollte deshalb nur bei ganz besonderen Glanzlichtern, wie z.B. bei "Populous", in die Wertung einfließen.

Frank Bochtler, Ochsenhausen

Zum Thema "Automapping" habe ich einen unerschütterlichen Standpunkt: Wer Spaß daran hat, Karten selber zu zeichnen und darin eine besondere Herausforderung sieht, kann das ja tun. Aber für notorische Kartographier-Hasser (und da bin ich sicher nicht der einzige) sollte es zumindest eine zuschaltbare Automapping-Funktion geben — auch wenn sie nur eingeschränkt ist; man muß ja nicht unbedingt den ganzen Level auf einen Blick sehen. Gerade bei Eye of the Beholder mit seiner schönen, sehr einfachen Bedienung hätte sich Automapping angeboten, da dieses Programm sicher auch von vielen Rollenspiel-Einsteigern gekauft wurde. *hl*

Lebenszeichen

Zum Thema Infocom: Angeregt durch die Melancholiewelle, die schon seit einigen Ausgaben durch Eure Zeitschrift geistert, habe ich vermehrt nach diesen alten Klassikern Ausschau gehalten. Ergebnis: Sieben alte Adventures zum Spottpreis von 10 Mark pro Stück für den guten alten C 64/128 gehören jetzt mir. Schon das erste, "The Lurking Horror", das ich zur Zeit spiele, hat mich regelrecht begeistert. Da Ihr in den letzten Ausgaben mehrfach berichtet habt, daß diese Spiele neu für Amiga, etc. umgesetzt werden, bin ich sehr an Einzelheiten darüber interessiert. Außerdem könntet Ihr doch mal ein Infocom-Special mit Tests der besten Spiele und Berichte über die Programmierer bringen! Diese grandiose Softwareschmiede hätte es auf jeden Fall verdient.

Helmut Gansekow, Moers

Da sind wir einer Meinung: Die guten alten Infocom-Adventures sind Softwareperlen erster Güteklasse. Leider gibt es die "Original"-Infocom-Firma nicht mehr. Einige der damaligen Programmierer haben bei der Firma Legend ein neues Betätigungsfeld gefunden und basteln fleißig an neuen Adventures. Beispielsweise "Sorcerer get all the Girls" oder "Time Quest" sind von ehemaligen Infocom-Leuten gemacht worden.

Deine Anregung über ein Infocom-Special hat bei uns zu heißen Diskussionen geführt — eventuell wird es einen Adventure-Schwerpunkt in einer der nächsten Ausgaben geben. *mh*

Sag mir wo...

In Eurem Artikel "Fortsetzung folgt" in der *POWER PLAY*-Ausgabe 8/91 habt Ihr über die "King's Quest"-Saga geschrieben, daß KQ 1 neu aufgelegt worden sei, und daß KQ in einem Dreierpack lieferbar wäre. Meine Frage ist nun, wie und vor allen Dingen wo der KQ-Dreierpack für mein System (IBM-PC-kompatibel) zu bekommen ist. Auf eine Anfrage meinerseits beim Computerprogrammservice Frank Heidak wurde mir schriftlich mitgeteilt, daß KQ 1-3 überhaupt nicht mehr zu liefern sei.

Stephan Kutscher, Frankfurt

Vor gut einem halben gab es noch überall den "King's Quest-Triplepack" zu kaufen. Mittlerweile ist die Sonderserie allerdings ausgelaufen. Du müßtest Dich vielleicht bei mehreren Versandhändlern oder Kaufhäusern umhören, ob die noch einen Sammelpack auf Lager haben. *mg*



Jürgen Höfner, Bernsheim



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 53912
Telefon: 08142/8273 & 8274
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EXILE DT. *	38,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCS	38,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SPEEDBALL	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
ARMOUR ALLEY	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25"	29,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25"	29,90
CASTLES DT.	75,90
COMMAND H.Q.	75,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST	75,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F14 TOMCAT	79,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. *	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25"	29,90
FLIGHTSIM. SCENERY PACK	65,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25"	29,90
IMMORTAL DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	34,90
JET FIGHTER 2	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LINKS NUR VGA	69,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	45,90
LOGICAL DT.	47,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	59,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MOONBASE	95,90
N A M DT.	89,90
NOBUNAGA AMBITION DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PC SKAT	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
RULES OF ENGAGEMENT *	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25"	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TIMEQUEST	85,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WEAVER 2.0 *	69,90
WILD WEST WORLD DT. *	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WING COMM. 2 SPEECH ACC. PACK *	39,90
WIZARDRY 2 - 5 JE	49,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT.	329,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
MIDI BOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT.	295,90
PC TOOLS DE LUXE 7.0	289,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
AMOS COMPILER		69,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMALYTE		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BATTLE ISLE DT. *		65,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	54,90
BOOLY DT.		65,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. *		69,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.		39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3		59,90
DARKMAN DT.		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FATE GATES OF DAWN DT. *		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	85,90	85,90
FRENETIC		59,90
GEM X DT.		59,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT.		65,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
HUNTER DT. *	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. *		85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS BOUNTY		69,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCS	59,90	59,90
MONOPOLY		49,90
MONSTER BUSINESS DT.		59,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.		65,90
N A M DT.	74,90	74,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
OUTZONE	65,90	65,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER	54,90	54,90
PREHISTORIC	65,90	65,90
PROFLIGHT 1 MB		85,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. *		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL	74,90	74,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER		59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB *		75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT. *		65,90
STORMBALL DT.		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWITCHBLADE 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THUNDERHAWK *	69,90	69,90
THUNDERJAWS *	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TOKI DT.	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WINZER KOMPL. DT. *	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WRECKERS DT.		65,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9,90
3.5" 2 HD NoName 10er	19,90
5.25" 2 DD NoName 10er	5,90
5.25" 2 HD NoName 10er	12,90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT	1599,00
ANIMALS IN MOTION	69,90
FRED FISH PD COLLECTION	149,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
SIM CITY	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
WOMAN IN MOTION	69,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL	29,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
DATASTORM	9,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RINGS SUN DT.	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	9,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK III	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLANGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

Computerclub Dillingen

Mit seinen 30 Mitgliedern ist der Computerclub Dillingen zwar eher klein; er kann jedoch bereits auf stolze fünf Jahre Erfahrung im "Clubgeschäft" zurückblicken. Anfangs beschäftigte er sich ausschließlich mit dem C64. Nachdem einige Mitglieder "umgestiegen" waren, öffnete der Club seine Pforten auch für Amiga, Atari und MS-DOS-Rechner. Oberstes Ziel des Clubs ist, Computerfreunden jeder Altersstufe einen Raum für Erfahrungsaustausch zu geben. Ganz gleich, ob jemand Ambitionen zum Programmieren hat oder einfach "nur" spielen will — hier trifft er auf Gleichgesinnte, die seine Begeisterung teilen und mit Informationen weiterhelfen können. Der Mitgliedsbeitrag ist nach Einkommen gestaffelt: Erwachsene zahlen 20 Mark, Azubis 10 Mark und Schüler 5 Mark monatlich. Eine Clubzeitschrift hat der Computerclub Dillingen bisher nicht, aber es besteht die Möglichkeit, mit ihm über Btx in Kontakt zu treten: Wer die Mitglieder näher in Augenschein nehmen möchte, kann sich samstags über Btx (EDEN BTX *33033 # Kennzeichen CCD, immer ab Mitternacht) in die Clubtreffen "einklinken".

Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

Ihre Tops und Flops:
TOPS:

1. Lemmings
2. Wings
3. It Came from the Desert
4. Star Control
5. Street Rod

FLOPS:

1. Dick Tracy
2. Turtles
3. Das Boot
4. Space Ace
5. Aces of the Great War (Amiga-Vers.)

Swiss Lynx Info-Club

Es ist soweit: Die Schweiz hat endlich ihren eigenen Lynx-Club. Da er eine recht junge Vereinigung ist (gegründet im Herbst '90) und erst sechs Aktive zählt, würde er sich über regen Zulauf von Lynx-begeisterten Eidgenossen freuen. Der Swiss-Lynx Info Club versteht sich als Landeszentrale des Internationalen Lynx-Clubs, von dem auch die Clubzeitschrift übernommen und in leicht veränderter Form alle zwei Monate an die Mitglieder verteilt wird. Zusätzlich zu diesem Cluborgan, das alles Wissenswerte rund um das Lynx bietet, gibt der Schweizer Club einen "Pool" heraus, der z.B. Listen über erhältliche oder noch erscheinende Module, Adressen der Mitglieder und Angaben über deren Module oder Tips und Karten

Die aktuellen Tops:

1. Blue Lightning
2. Chip's Challenge/Klax
3. Rygar
4. Xenophe
5. Road Blaster



Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik AG · Redaktion *POWER PLAY* · Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF

über einzelne Spiele enthält. Für alle Mitglieder besteht außerdem die Möglichkeit, Module zu leihen.

Der Mitgliedsbeitrag beträgt derzeit 12 Franken.

Swiss Lynx Infoclub
Saegeliweg 45
Ch-4900 Langenthal

ADRESSEN

Powergames
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Powergames
Carsten Sprakel
Reichsstr. 105
1000 Berlin 19

Super Mario Game Boy Fan Club
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Super Mario Game Boy Fan Club
Lars Kubina
Oeserstr. 86
1000 Berlin 27
Tel. 030/4333913
oder
Roland Nonnenmacher
Hermsdorfer Str. 100
1000 Berlin 26
Tel. 030/4144940



Bestsoft
Computertyp: C 128, C 64
Anschrift: Bestsoft
Stephan Kromminga
Burgstr. 41
2854 Lox.-Stotel

The Dungeon Hunters
Computertyp: MS-DOS, C64, Game Boy, VSS2600, Atari 800 XL
Anschrift: The Dungeon Hunters
Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1
Tel. 02153/89694

The Cleveland Bit Riders
Computertyp: Atari ST
Anschrift: The Cleveland Bit Riders
Marcus Zeesing
Loo'sche Heide 17
4194 Bedburg-Hau
Tel. 02821/60497

Witnesses of Crime
Computertyp: C 64
Anschrift: Witnesses of Crime
Sven Frommholz
Heisinger Str. 51
4300 Essen 1
Tel. 0201/472202

Advanced Amiga User
Computertyp: Amiga
Anschrift: Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
4330 Mülheim/Ruhr

Game Club
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Game Gear, MS-DOS, Amiga, C64, Game Boy
Anschrift: Game Boy
Jai-Yoo Choi
Girondelle 86
4630 Bochum 1
Tel. 0234-381981

Fürstenberger Computerclub FCC 2
Computertyp: C 64
Anschrift: Fürstenberger Computerclub
C.Hesse
Nüllberg 11
4798 Fürstenberg

Sensation of Software
Computertyp: Amiga 500, Atari ST, C 64
Anschrift: Sensation of Software
Thorsten Schlick
Waldstr. 18
5130 Grotenrath

Der Club
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Der Club
Lars Beck
Klakuhlstr. 15
5300 Bonn 3

Future All e.V.
Computertyp: C16, C64, C128, Amiga, Atari, PC
Anschrift: Future All eV.
Dieter Schmickler
Alte Str. 8
5340 Bad Honnef 6
Tel. 02224/80668
BTX *735#, *92209201411#

Joy Play
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Joy Play
Daniel Kollmer
Kiefernweg 7
5603 Wülfrath
Tel. 02058/70423

Saarländischer Computer- u. Konsolenclub
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Saarl. Computer- u. Konsolenclub
Jan Weber
Mainzer Str. 21
6695 Tholey

Action Tiger
Computertyp: PC, CPC, C16, C64, Amiga, Game Boy, VCS 2600
Anschrift: Action Tiger
Tobias Mursch
Güterstr. 60
7530 Pforzheim

Basic Arts
Computertyp: Amiga, C64, PC
Anschrift: Basic Arts
Buchenstr. 9
8311 Steinberg/Marklhofen

Amiga Ankh-Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Anschrift: Amiga Ankh-Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfrauenhofen

Computerclub Mindelheim
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Computerclub Mindelheim
Nils Sautter
Scheifelstr. 5 c
8948 Mindelheim

Vasc
Computertyp: Atari ST, Schneider CPC 464
Anschrift: Vasc
Sascha Opperer
Daleu 470
A-6773 Vandans

Insulaner Soft
Computertyp: Amiga 500, 2000
Anschrift: Insulaner Soft
Reto Roncelli
Ob. Aareggweg 104
CH-3004 Bern

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C 64
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

Scrypt Computer Club
Computertyp: MS-DOS-System
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Anschrift: Maik Wellhausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC-der Amiga-Fan-Club
Sprengelweg 124 oder
PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711/773272

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/26222

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega/ PC-Engine-Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köfering

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr.12
8701 Allersheim
09336/503

Tif und Fit
Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/571650

NEU-ZUGÄNGE

NES Spezialisten
Computer/Videosystem: NES, C64
Leistungen: Tips und Tricks, Hotline, High-scores, Wettbewerbe, PD-Software, Spielebesprechungen, Flohmarkt
Schwerpunkte: Spiele testen, Spiele selber machen, Programmmiersprachen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Karsten Heims
Johannnis-Ritter-Str. 4
2054 Geesthacht
04152/78558

Comspec
Computertyp: IBM-kompatible AT/XT
Leistungen: Clubdiskette, Monatsdiskette, Hotline (Mo — Fr 18-20h), Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, internationale PD/SW, Deutsche Anleitungen, Hotline, Spielmagazin auf Disk
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark
Anschrift: Carsten Meiners
DV-Berater
Fuhneweg 18
D-3300 Braunschweig
0531/862612

The Dungeon Masters
Computertyp: MS-DOS-AT, Sega Mega Drive, C64, Game Boy
Leistungen: Spieletips, Erfahrungsaustausch, High-scores, Meisterschaften
Schwerpunkte: Rollenspiele, Einstiegshilfen
MMitgliedsbeitrag: noch keiner
Anschrift: Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)
02153/89694

Elite
Computertyp: Commodore C64, Commmodore 128, Epson ZX81
Leistungen: Jährl. Clubzeitschrift mit Demo, Clubtreffen, Erfahrungsaustausch, Tips und Tricks zu Weltraumhandelsspielen, An- und Verkauf von Software
Schwerpunkte: Neue Spiele ausprobieren, Kontakte, Weltraumhandelsspiele
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Elite
Thorsten Falk
Morellenkaempe 37
4235 Schermbeck
02853/4296

Amiga Xenon Club '91
Computertyp: Amiga
Leistungen: Aktuelle PD, kostenlose Kleinanzeigen, Clubmagazin auf 2 Disks, Clubkarte
Schwerpunkte: Public Domain, Kontakte, Erfahrungsaustausch, Amos Basic, GFX
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Amiga Xenon Club '91
Marc Bürger
Hervester Str. 88
4370 Marl
02365/691827
oder
Mike Kranfeld
Finkenweg 2
4352 Herten 7
0209/612400

Heavysoft
Computertyp: Commodore Amiga 500, 1000, 2000, C64
Leistungen: Softwaretausch, Lösungen, Clubtreffen, Clubzeitschrift (halbjährlich), Messebesuche, eigene Disketten, Erstellung von Sound/Animation,
Schwerpunkte: Rollenspiele, Flugsimulatoren, Soundanimationen, Tips & Tricks,
Anschrift: Heavysoft
Nicolai Barbat
Weberstr. 5
5068 Radevormwald
02191/668373

The High-score-Hunters
Videospielsystem: NES, Game Boy
Leistungen: Clubkarte, Magazin, High-score-Liste, Tausch, Treffen,
Schwerpunkte: Adventure, Action, Denkspiele, Ballerspiele, Sport, Fantasy
Anschrift: The High-score-Hunters
Christian Messer
Quellenweg 10
6052 Mühlheim 3
06108/78841

Challenger Videospielclub
Computertyp: alle Konsolen und Handhelds
Leistungen: Clubzeitungen, Hard- und Softwareberatung, Hotline, Clubabende, Videomagazin, Wettbewerbe, kostenlose Kleinanzeigen, organisierte Messefahrten

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLU

Schwerpunkte: Hilfe für Ratlose, Kontakte, neueste Spiele und Hardware
Anschrift: Challenger Videospielclub
Gerhard Pienzinger
Niederbreitenbach 177
A-6332 Kirchbichl

Internationaler Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: monatl. Clubmagazin, Tip & Trick Pool, Modulverleih, Treffen, Tourniere, Infos, Sammelbestellungen,
Schwerpunkte: Informationsaustausch, Lynx-Partner finden, Module kennenlernen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfreidstr. 3
6384 Schmitten 3
06082/3364

Lynx-Star-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Magazin, Tips & Tricks, Modulaustausch, Hotline, Fanforum, Clubtreffen, Wettbewerbe, Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Kontakte, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Lynx-Star-Club
Andre'Linken
Spessartstr. 9B
6457 Maintal 2
0610/65287

Xantippos Computerclub Montafon
Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Clubzeitschrift, PD-Bibliothek, Auflösungen, Karten, Tips & Tricks
Schwerpunkte: PD-Software, Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Programmierkurs
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark, 20 öS, 2,50 sFr monatl.
Anschrift: Xantippos Computerclub Montafon
Summer Walter
Dorfstr. 733
6774 Tschagguns
05556/4993

United Amiga Specialists
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubzeitschrift monatl., Einsteigerhilfen, Cheats und Lösungen, Spieletests, Später evtl. PD-Angebot
Schwerpunkte: Informationsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: United Amiga Specialists
H. Glock
Schickhardtstr. 33
7149 Remseck 1

Die Game-Mafia
Computertyp: C-64
Leistungen: Clubzeitung monatl., Clubausweis, Wettbewerbe, Hitliste Tips & Tricks, Spieletests, Erfahrungsaustausch
Schwerpunkte: Einsteigerhilfe, Hilfen bei Programmen und Spielen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatl.
Anschrift: Die Game Mafia
Tommy Kammerer
Bahnhofstr. 26
7634 Kippenheim 1
07825/621

Ultima Computer Club Ulm
Computertyp: Atari STE, At 386er, C 128 D, Sega Master
Leistungen: Tips & Tricks, Hotline, Cluebooks zu Ultima 5+6, Lösungshilfen/Karten, Ultima-T-Shirt, Cluebooks u. Karten zum Selbstkostenpreis
Schwerpunkte: Ultima I-VI
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Ultima Computer Club Ulm
Alexander Lange
Reutlinger Str. 54
7900 Ulm
0731/43224

Amiga Club Oberhofen
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx
Leistungen: Clubzeitung, Lösungshilfen, Einsteigerhilfen, Wettbewerbe, Preisausschreiben, Clubtreffen, Spieledemo, PD-Service, Hotline, Händlerrabatte
Schwerpunkte: D, Einsteigerhilfen, Grafik und Animationen, Aufklärung gegen Raubkopien, Programmierkurse
Mitgliedsbeitrag: 6,- monatl.
Anschrift: Amiga Club Oberhofen
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
0751/62918

United Adventurers
Computertyp: alle
Leistungen: Clubheft, Disk, Mailbox, Kontakte in die USA,
Schwerpunkte: Adventures, Simulationen, Online-Games, Spielehilfen, Kontakte knüpfen
Mitgliedsbeitrag: 3,- bis 10,- Mark
Anschrift: United Adventures
Alexander Schweigart
Alpenveilchenstr. 31
8000 München 21
089/7005659

Szene Computer Club
Computertyp: C64, Amiga, MS-DOS
Leistungen: Clubzeitung, Software, Mailbox, Meetings, Händlerrabatt, Reparaturhilfen
Schwerpunkte: News, Infos, Tips & Tricks, Charts, Spieletests, DFÜ, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark + MwSt
Anschrift: Szene Computer Club
Markus Engmann
Dorfstr. 5
8019 Niclasreuth
08065/1339

Software Busters
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600, C64, Game Boy
Leistungen: Wettbewerbe, Clubausweis, Konsolen, Zeitschrift
Schwerpunkte: Tips, Tests, Lösungen, Rennspiele, Simulationen
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark + Porto
Anschrift: Software Busters
Florian Gräf
Gnadenlerstr. 20
8075 Vohburg

Jets and Sharks
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600 und 7800
Leistungen: Demos, Intros, Hilfen, Treffen, Spieleturniere, Flohmarkt
Schwerpunkte: Programmieren von Demos u. Intros, Spieletests, Tips U. Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark mind.
Anschrift: Jets and Sharks
Alexander Hellniß
Kärnterweg 5
8200 Rosenheim
08031/88334

Amiga Power Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, CDTV
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Diskmagazin, Beratung, Hilfen, Programmierhilfe, Messefahrten
Schwerpunkte: PD, Beratung und Hilfen, Diskmagazin
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährl. bzw. 45,- für Diskabo
Anschrift: Amiga Power Club
Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstedt

Amiga Ankh Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Leistungen: Clubzeitschrift, Flohmarkt, Hotline, PD, Anfängerhilfen
Schwerpunkte: Hilfen, PD
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Anschrift: Amiga Ankh Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9 A
8311 Altfrauenhofen
08705/743

Harpune
Computertyp: C64, PC
Leistungen: Zeitung, Infos, Disk, Basic-Kurse
Schwerpunkte: Spiele analysieren, Programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: Harpune
Holger Betz
Matthäus-Merian-Str. 24
8532 Bad Windsheim

Game Over Club
Computertyp: Walter Brückner
Leistungen: Disk, Aufbau einer PD-Serie, Messebesuche, Workshops
Schwerpunkte: Fortbildung
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Game Over Club
Walter Brückner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
09369/1591 ab 18 Uhr



Heft 10/91

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

B.A.T.	88
Back to the Future 3	96
Bane of the Cosmic Forge	80
Elite	86
Genghis Kahn	87
Hard Nova	94
Kick Off 2	91
Killing Cloud	88
Lettrix (Amiga)	86
M.U.D.S.	95
Martian Dreams	78
Metal Master	79
Millenium 2.2	95
Monkey Island (MS-DOS)	79
PP Hammer	88
Prince of Persia	78
Railroad Tycon	79
Shinobi (Amiga)	79
Spirit of Adventure	87
Stellar 7 (MS-DOS)	78
Tangram	88
The Crescent Hawk's Inception	86
The Power	79
The Untouchables (Atari ST)	79
Ultima V	96

Dr. Bobo antwortet

Captive, Bard's Tale III, Rainbow Islands, Eye of the Beholder, Sword of Vermillion, Fish, Cadaver, Cadaver-The Payoff, Castle Master, Drachen von Laas, Leasure Suit Larry II, Flight of the Intruder	97

Videospiele-Tips

Afterburner II (Mega Drive)	104
Alien Storm (Mega Drive)	101
Danan (Master System)	101
Golden Axe Warrior (Master System)	100
Gynough (Mega Drive)	98
Magical Hat (Mega Drive)	101
Mercenary Force (Game Boy)	102
Micky Mouse (Mega Drive)	103
Micky Mouse II (Game Boy)	102
Midnight Resistance (Mega Drive)	101
Motocross Maniacs (Game Boy)	102
Ms. Pac-Man (Lynx)	102
Parodius (Game Boy)	98
Rambo III (Mega Drive)	98
Rampage (Lynx)	104
Shinobi (Game Gear)	100
Solomon's Club (Game Boy)	98
Solstice (NES)	104
Spellcaster (Master System)	102
Tiger Heli (Mega Drive)	104
WWF Superstars (Game Boy)	98

Clue-Books

Eye of the Beholder 4	106

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Stellar 7 (MS-DOS)

Marco Etscheid aus Bad Honnef hat ein paar nützliche Abkürzungen in Dynamix 3-D-Ballerspiel entdeckt.

Das Arcturan Empire ist nicht besonders groß und besteht nur aus folgenden sieben Levels:

1. Sol
2. Antares
3. Rigel (Fuelbay)
4. Deneb
5. Sirius
6. Regulus (Fuelbay)
7. Arcturus

Der Trick ist nun folgender: In allen Leveln kommen immer wieder "obstacles" vor, die unzerstörbar scheinen und im Weg herumstehen. Mit diesen Hindernissen solltet Ihr Euch einmal näher beschäftigen.

Im ersten Level dreht man sich so lange nach links, bis das zweite "obstacle" im Cockpit-Fenster erscheint. Dies muß man dann ungefähr fünfzehnmal treffen, bis es explodiert. An dieser Stelle erscheint ein ungwöhnlicher "Warplink". Ungewöhnlich deshalb, weil es diesmal blau ist und nicht grün wie die normalen "Warplinks".

Nachdem man durch das blaue "Warplink" gefahren ist, kommt man sofort und ohne Umwege nach Deneb in den vierten Level.

Auch dort funktioniert derselbe Trick, nur ist diesmal zu beachten, daß nur diejenigen Objekte als "obstacles" gelten, die auf dem Radar als blaue Punkte zu sehen sind. Wieder nach links drehen, das zweite "obstacle" abschießen und der Weg in den siebten Level ist frei. *vw*

Prince of Persia

Clemens Steinringer aus Wien hat ein paar Ergänzungen zum bereits veröffentlichten "Prince of Persia"-Cheat. Nachdem Ihr das Spiel mit PRINCE MEGAHIT gestartet habt, gibt es noch zusätzliche Funktionen:

Shift+T: ein "Lebensdreieck" dazu

Shift+L: ein Level weiter (Geht auch ohne Megahit)

Shift+W: man schwebt ohne Verletzung in tiefste Tiefen

Shift+I: stellt das Bild auf den Kopf

Shift+B: schaltet zwischen hell und dunkel um *vw*



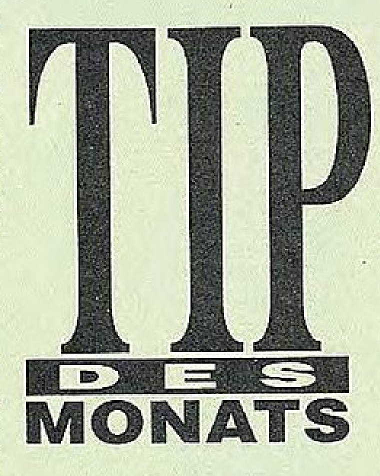
In eigener Sache: Da ruft uns der mit Recht erboste Richard Berry vom "Lösungsservice Berry" aus Fürth an: Die "Dungeon Master"- und "Bane of the Cosmic Forge"-Lösungen im Tips & Tricks-Sonderheft sind frech von seinen kommerziellen Lösungen abgekupfert worden. Es ist ja verständlich, daß Ihr Euer Taschengeld aufbessern wollt, nur solltet Ihr Euch dabei nicht mit fremden Federn schmücken. Ich hoffe, daß in Zukunft wieder alle Tips von Euch selber erstellt werden. Ihr erspart uns und Euch damit unnötige Scherereien. Die beiden reuigen Sünder dürfen sich unter der Telefonnummer 0911/795102 bei Herrn Berry entschuldigen.

Nun aber zu erfreulicheren Themen. Auf vielfachen Wunsch wollen wir auf den Tipsseiten eine Klassikerecke einrichten. Bevor wir damit starten können, müßt Ihr natürlich Euer Tipsarchiv anzapfen und die ganzen Schätzchen ausgraben. Sicher schlummert bei Euch noch eine ultimative "Wizball" Bard's-Tale-I"- oder "Planetfall"-Lösung im Schrank. Schickt alles, was nicht niet und nagelfest ist.

Zur Erinnerung: Wenn Ihr Eure mühsam erstellten Karten und Lösungen nicht lange entbehren könnt, macht einfach einen kleinen Vermerk (gut sichtbar) auf Eure Briefe. Die Sachen werden dann so bald als möglich zurückgeschickt.

Viel Spaß

Volker



Martian Dreams

Richard Garriott's neues Science-fiction-Rollenspiel ist umfangreich und sauschwer. Deshalb wollen wir Euch die "Arbeit" etwas erleichtern. Dirk Richartz aus Nettetal hat uns einen "Roten Faden" zusammengestellt, mit dem die Anlaufschwierigkeiten überwunden werden. In den nächsten Ausgaben gibt's dann eine ausführliche Lösung.

— "Space Capsule" erforschen und Ausrüstung zusammenstellen.
— Landeplatz der ersten Expedition 1893 finden
— "Trading Post" aufsuchen
— Oxygenproblem lösen, dafür "Cooter" suchen
— Energieproblem lösen, dafür "Motherlode" untersuchen
— um bei dem Energieproblem weiterzukommen, muß man in die Stadt "Olympus" eingelassen werden
— Bei "Olympus" den Kontrollzettel des Torwächters abholen
— Auf Nordpolexpedition gehen und möglichst schon die zerbrochene Linse und den defekten Motor holen
— In den Bergen von "Syrtus" das Problem der "Explorer" lösen und sich drei Unterschriften abholen
— Nebenbei in dieser Gegend Beeren und Geoden sammeln
— Die Leute aus "Elysium" und deren Problem näher kennenlernen

Die Hauptprobleme bis jetzt: Das Energieproblem lösen und die Kanäle wieder in Betrieb nehmen (man will ja schließlich einmal mit einer der Barken fahren...). Außerdem eine defekte Traummaschine reparieren und Zugang zu der zweiten bekommen. Selbstverständlich alles unter dem Aspekt, so schnell wie möglich wieder zur Erde zurückzukehren.

— Also zurück nach "Olympus" und die dortige Mannschaft kennenlernen
— Den Belt und den Motor reparieren lassen
— Den Auftrag von Hearst erfüllen und seinen Nachfolgeauftrag annehmen
— Carnegie aufsuchen und Jean finden
— Bei der Suche nach Jean das Amulett nehmen und Radium sammeln.
— Panel mitnehmen und reparieren lassen
— Bei der Besichtigung der (unwiderruflich zerstörten) Traummaschine in "Olympus" die Kopfhörer mitgehen lassen
— Jetzt endgültig das Energieproblem lösen und sich nebenbei auch vom Problem des "Oxium"-Nachschubs befreien
— Dafür in der "Motherlode" den "Belt" einsetzen, die Brenner in Betrieb setzen und die Kabel neu verdrahten. Voila! Nicht vergessen, sich kräftig mit "Blobs" zu versorgen
— Jetzt nach "Argyre" und danach die Transportkabinen ausprobieren, um "Hellas" zu besuchen
— In "Hellas" mit Marcus reden und alle Zweifel beseitigen.

Die Hauptprobleme bis hierhin: Wo, bzw. wie finde ich Tiffany und Melies? Wie setze ich die Kanäle wieder in Gang, um endlich zeitsparend mit den Barken zu fahren? Wie komme ich nach "Argyre" hinein, nachdem sich Carnegie weigert, die Munition herzustellen? Wie geht's mit dem Eisenproblem weiter? Was ist mit den Leuten in "Elysium" wirklich los?

— Die Traummaschine reparieren und benutzen
— Mit den Alpträumen der ersten vier fertig werden
— Danach die Traumwelt der Marsianer auf "Hellas" erforschen
— Die gesunden Samen anwenden, genau wie man es gelernt hat
— Die Traumwelt erneut aufsuchen, um weitere Instruktionen abzuholen

Okay, spätestens jetzt ist klar, daß man zuerst die Nord-

polkappen zum Schmelzen bringen muß — einmal, um die Kanäle benutzen zu können und zum anderen, um Einlaß in das Labor der Kaxi' zu erhalten. "Argyre" stellen wir erst einmal hintenan und konzentrieren uns auf die Marsianer. Nur über sie kommen wir an die wichtigen Personen Tiffany und Melies heran.
— Also auf nach "Elysium", um dort die Alpträume der restlichen vier zu durchleben
— Entweder jetzt oder schon vorher das Vertrauen von Tekapesh gewinnen
— Wenn sich die Marsianer in die Traumwelt zurückgezogen haben, mit den acht Mitgliedern der ersten Expedition in "Elysium" reden
— Linse reparieren und Foto entwickeln lassen
— Erneut auf Nordpolexpedition, dabei Motor und Linse einsetzen und den östlichen Turm von Unkraut befreien
— Jetzt zur rechten Zeit die richtige Eingabe tätigen und das Schauspiel der sich füllenden Zisternen beobachten
— Große Enttäuschung, denn die Pumpstation muß erst repariert werden, bevor wir die Kanäle befahren können.
— Aber zuerst zum Labor, dessen Eingang inzwischen aufgetaut seien dürfte.
— Ein wichtiger Lösungsteil ist die unzerstörbare Hülle, mit der man dann auch sofort die Traummaschine in "Elysium" aufsuchen sollte
— Jetzt die Pumpstation aufsuchen
— Das neue, unzerstörbare Partymitglied setzt die Pumpen in Gang und wir entdecken den Spraymechanismus.
— Auf zu Sarah Bernhardt und das Make-up-Problem lösen.
— Die Dame schickt uns weiter nach "Argyre" wegen des "Rouge", aber Carnegie weigert sich noch immer, entsprechende Munition zu basteln.
— Jetzt kommen wir doch noch zu unserer Barken-Tour.
Die Probleme bis hierhin: Wie bringen wir Carnegie dazu, Eisenkugeln zu basteln? Wie kommen wir an Rasputin, alias Raxachk heran? Wie verschaffen wir dem unzerstörbaren Körper ein menschliches Aussehen?
— Wir beschaffen erst einmal eine Lore Eisen aus "Syrtis" und bringen sie Carnegie.
— Alle sind schon im "Heimkehrrausch" und wir sollen "nur" noch das "Phlogistonite" (Antrieb) beschaffen.
— Am Landeplatz der ersten Expedition die Kanister abholen — sie sind gestohlen.
— Zu Carnegie gehen und über den Raub berichten. Der sieht jetzt endlich ein, daß die Tore von "Argyre" gesprengt werden müssen.
— Die Barke mit Eisenkugeln ausrüsten und auf nach "Argyre".
"Rasputin/Raxachk" zeigt sich allerdings wenig beeindruckt, da wir dem unzerstörbaren Körper noch keine neue Hülle geben konnten.
— "Rouge" einsammeln und nach "Olympus" bringen.
— Mit dem Farbzusatz zur Pumpstation gehen und den Spraymechanismus betätigen.
— Die Verwandlung betrachten und erstaunt festellen, daß dies die Frau ist, die Dr. Spector und den Avatar zusammengeführt hat. Inzwischen sind allerdings 100 Jahre vergangen.
— Wieder nach Olympus zurück und danach nach "Argyre", um "Raxachk" ultimativ zur Herausgabe der Kanister aufzufordern.
Jetzt folgt leider schon das, was viele Rollenspielfans fürchten — der Schluß des Spielspaßes. Es folgt der Endkampf, denn der Held muß "Raxachk" in die Traumwelt folgen, um die Kanister zu holen, die die übriggebliebenen Marsianer und Menschen retten sollen. Der Held sollte natürlich kerngesund sein, um den Kampf auch zu überstehen. Es ist nicht von spielentscheidender Bedeutung, vorher die Ultima-Serie gespielt zu haben, aber man versteht dann die Äußerungen der "lieben, alten Bekannten" besser.
Damit endet der Leitfaden. Er sollte dabei helfen, nicht die Übersicht über die noch zu erledigenden Aufgaben zu verlieren.
Dirk bastelt schon an einer Komplettlösung, die wir in einer der nächsten Ausgaben abdrucken werden. *vw*

Railroad Tycoon

Bernhard Meyer-Willner aus Braunschweig arbeitet mit unlauteren Mitteln und zeichnet sich damit als wahrer Kapitalist aus:
Zuerst stellt Ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut Ihr in der Nähe großer Städte eigene Industrieanlagen. Ab ca. 20 Mio. Schulden werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben). Baut fleißig weiter, bis Ihr ca. 32 Mio. Dollar Schulden habt. Dann dürft Ihr über das Geld als Guthaben verfügen. *vw*

The Power

Danilo Weise aus Großmanndorf hat alle Levelcodes für "The Power" ertüftelt: *vw*

Level 2: LEVEL2
Level 3: VISUAL
Level 4: COWBOY
Level 5: URGENT
Level 6: OOPSUP
Level 7: TOPTEN
Level 8: D14DH7
Level 9: ASDFGH
Level 10: SOLONG
Level 11: SURFIN
Level 12: RACKET
Level 13: BULLIT
Level 14: QRAZZY
Level 15: 36F6FR
Level 16: UNLINK
Level 17: PIXXEL
Level 18: EUROPE
Level 19: NEWTON
Level 20: FREEZE
Level 21: LAUNCH
Level 22: M7MS49
Level 23: GALVAN
Level 24: KLOWWN
Level 25: INDIGO
Level 26: JINGLE
Level 27: JOGGER
Level 28: INSIDE
Level 29: 5P25PS
Level 30: KNIGHT
Level 31: HINOON
Level 32: NOBODY
Level 33: GOODIE
Level 34: OQZAYB
Level 35: ELTRIC
Level 36: 187293
Level 37: QROVVY
Level 38: DOUBLE
Level 39: ROLLER
Level 40: CLOSET
Level 41: SLOWLY
Level 42: BISNEZ
Level 43: 124816
Level 44: TARGET
Level 45: AMZING
Level 46: VOHDOH
Level 47: 297531
Level 48: WOODYS
Level 49: Y2X3W5
Level 50: XUQ2OX

Monkey Island (MS-DOS)

Joachim Sauer aus Hamburg ist durch Zufall auf ein nützliches Hilfsmittel gestoßen, das von den Programmierern nicht gelöscht wurde. Es ermöglicht dem Spieler, alle seine Handlungen aufzuzeichnen und anschließend anzusehen. So kann er feststellen, wo er einen Fehler gemacht hat und an dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen.
Man aktiviert den Cheat mit Shift+F9. Jetzt wird man aufgefordert, einen Namen für ein Replay einzugeben. Ab dem Zeitpunkt werden alle Tastaturanschläge, Maus- und Joystick-Bewegungen aufgezeichnet und in ein File im aktiven Verzeichnis gespeichert. Diesen Modus kann man mit erneutem Shift+F9 abbrechen. Will man jetzt das Replay anschauen, muß man Shift+F10 drücken. Jetzt gibt man den Namen des Replays an und es wird auf dem Bildschirm ausgeführt. Dabei kann man an jeder beliebigen Stelle wieder selbst in das Geschehen einsteigen, indem man erneut Shift+F10 drückt. *vw*

Shinobi (Amiga)

Peter Podewski aus Brokstedt hat für alle Musikfreunde einen kleinen Rat. Geht mit der Taste F10 in den Pausenmodus und drückt anschließend die Taste Q. In dem erscheinenden Musikmenü dürft Ihr Euch mit den Tasten 1-0 alle Melodien im Spiel anhören. Frohes Lauschen! *vw*

Metal Master

Nicht nur Johann-Josef Brilka aus Siegburg hat ein Herz für alle "Metal Master"-Spieler, sondern offensichtlich auch die Programmierer. Sie machen das Schummeln fast zu einfach.
Drückt man F5, wird die Zeit jeweils um 10 Minuten aufgestockt. Das kann man beliebig oft wiederholen. Mit F4 blokkiert Ihr die Computersteuerung des Gegners. So könnt Ihr ihn nach Herzenslust demolieren und dabei eine Menge Bonusgeld machen. *vw*

The Untouchables (Atari ST)

Für die nicht mehr ganz taufrischen "Unberührbaren" liefert Thomas Bezirgiannidis aus Essen die Cheat-Codes zum Überspringen der Levels. Alle Codes sind im Pausenmodus einzugeben. *vw*

Level 1: BRIDGE ROLLS
Level 2: MAC N ALLEY
Level 3: KID ZAPPING
Level 4/5: A NIT IN TIME

Bane of the Cosmic Forge

Es ist geschafft, "Bane of the Cosmic Forge" gelöst und die Welt wieder im Lot.

An unserer Lösung haben sich gleich vier aufrechte Rekken beteiligt, die alle einen schönen Batzen Geld einstekken werden.

Von Roland Stoll und Thomas Hefele aus München kommt die Anleitung, Clemens Tönnies aus Rheda schickt uns seine Karten und Michael Gentner aus Bonn vervollständigt die Prachtlösung mit einer nützlichen Item-Liste.

Im Schloß

Zuerst sollte man hier alle Türen öffnen (bis auf wenige Ausnahmen funktioniert die mit "Knock-Knock", "Lockpick" oder mit den Schlüsseln, die man machmal findet). Die einzelnen Räume immer genau untersuchen (Search). Unbedingt daran denken, daß man Inschriften z.T. nur dann erkennt, wenn man direkt vor der entsprechenden Wand steht. Alle erreichbaren Items mitnehmen. Ein Besuch bei Queequeg lohnt sich immer. Dort könnt Ihr bessere Waffen, Rüstungen und das "Mystery Oil" kaufen. Die "Key of Spades" benötigt man in den beiden Türmen in der Mitte des Schlosses.

Die erste größere Hürde im Spiel ist das Paßwort für das "Pirates Den". Queequeg ist der einzige, der es kennt, möchte aber als Gegenleistung erfahren, wo der Schatz des Captains versteckt ist.

Hat man den "Goldkey" gefunden, begibt man sich in den nördlichen kurzen Gang im Keller und öffnet die zweite Gittertür. Nachdem man die Falltüren per Wandschalter geschlossen hat, findet man das "Book of Ramm", in dem die Kombination für den "Altar of Ramm" steht. Auf zum Altar, der sich im Norden im ersten Stock befindet ("Key of Ramm" benutzen).

Am Altar sind drei Knöpfe angebracht, die man in folgender Reihenfolge drückt: "Goats Head", "Goats Head", "Flame Orb", "Wand", "Flame Orb". Ab durch die Falltür und gegen eine Riesenschlange kämpfen. Durch die Gittertür gelangt man in das nördliche Labyrinth des Kellers. Mit dem "Miners Pick" lassen sich einige Wände aufbrechen. Mit dem "Decoder" das "Deadmans Log" entziffern und mit der Antwort "Giant Mountain" zu Queequeg eilen. Mit der Aussicht auf einen fetten Schatz verrät er Euch das Paßwort für den Piratenunterschlupf (Skeleton Crew).

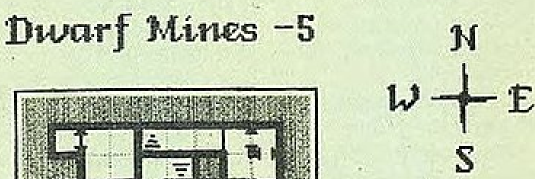
Leider wartet bei den Piraten eine weitere verschlossene Gittertür auf Euch. Die geht nur mit dem "Silver Key" auf, der von L'Montes verwahrt wird. Der arme Tropf sitzt im Turm und jammert um sein verschwundenes Schoßhündchen (Snoopcherie). Den "Stuffed Beagle" findet Ihr im Keller hinter einem Mauseloch. Wedelt etwas mit dem "Rotten Cheese" vor dem Loch und die Mäuse brechen durch. Den Hund bringt Ihr anschließend zu L'Montes, der daraufhin den "Silver Key" verschenkt. Zurück zum "Pirates Den" und den "Pirates Hook" besorgen.

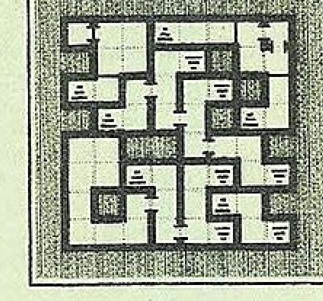
Mit dem "Bell Key" in den Glockenturm eilen und das "Rope" besorgen. Seil und Haken verbinden (Merge) und mit dem Wurfseil über den Abgrund im Kellerlabyrinth schwingen. Nach einem zünftigen Kampf mit ein paar "Hydraplants" in den Aufzug steigen und in die Berge fahren.

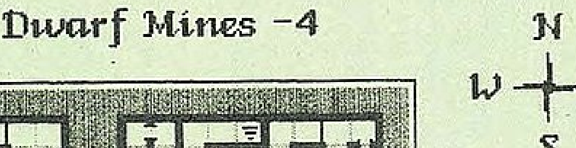
Blue Mountains

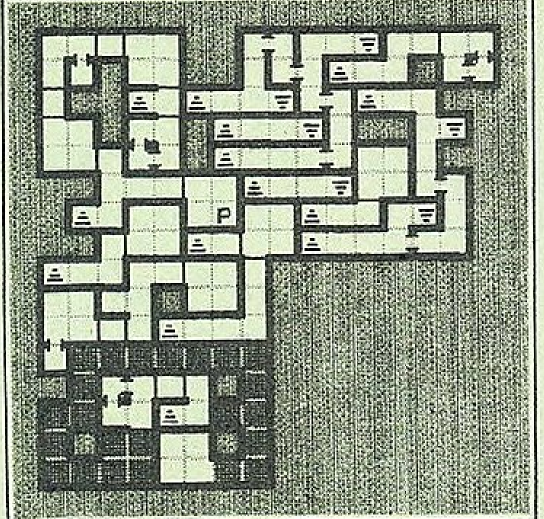
Zuerst besucht Ihr die "Dwarf Mines" und startet eine ausgedehnte Erkundungstour. Die Kristallwände zerstört man, indem man sie aus allen vier Richtungen mit dem "Miners Chisel" ankratzt und schließlich vom südlichen Zugang aus noch einen letzten Hieb ausführt. Die gute Hälfte

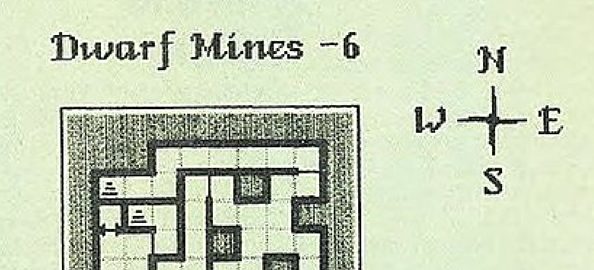


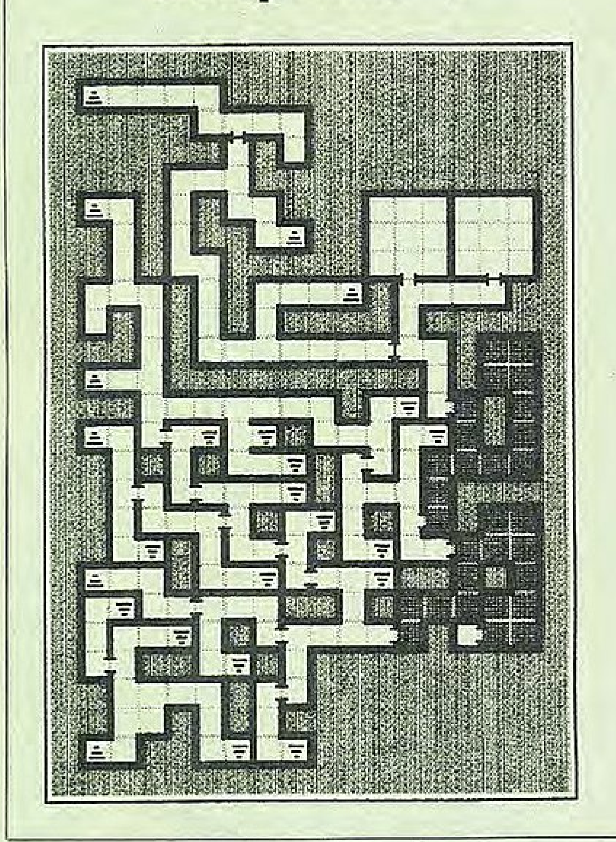


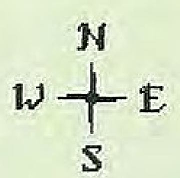


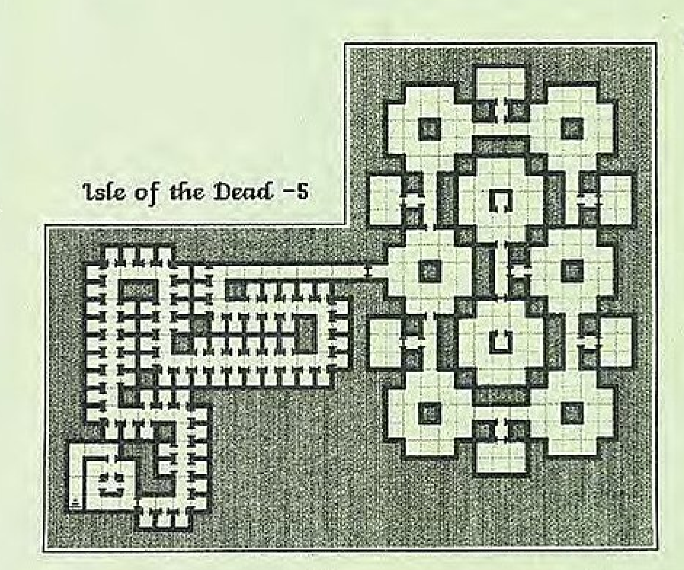







Dwarf Mines -3


N
W
E
S


Isle of the Dead -5
N
W
E
S

des Zauberers Xorphitus erscheint und hält einen längeren Vortrag über die Bedeutung des "Cosmic Pen". In seinen Gebeinen findet man unter anderem den "Wizard Ring".

An der Zugbrücke benutzt Ihr das "Mystery Oil" und drückt anschließend "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety", "Winder".

In der Mine solltet Ihr Euch auf die Jagd nach vier "Rubber Beasts" machen. Die vier "Rubber Strands" verbinden und Ihr erhaltet ein wichtiges "Rubber Band". Klettert Ihr den Ostaufgang zum "Mountains Peak" herauf, findet Ihr dort oben ein paar "Heavy Boulders", die Ihr unbedingt mitnehmen müßt, auch wenn's schwerfällt.

Nachdem das "Broken Sprocket" bei "Smitty" repariert worden ist, wieder ins Katapult einsetzen. Benutzt "Rubber Band" und "Heavy Boulders" — und nach einigen Fehlschüssen wird ein neuer Weg frei.

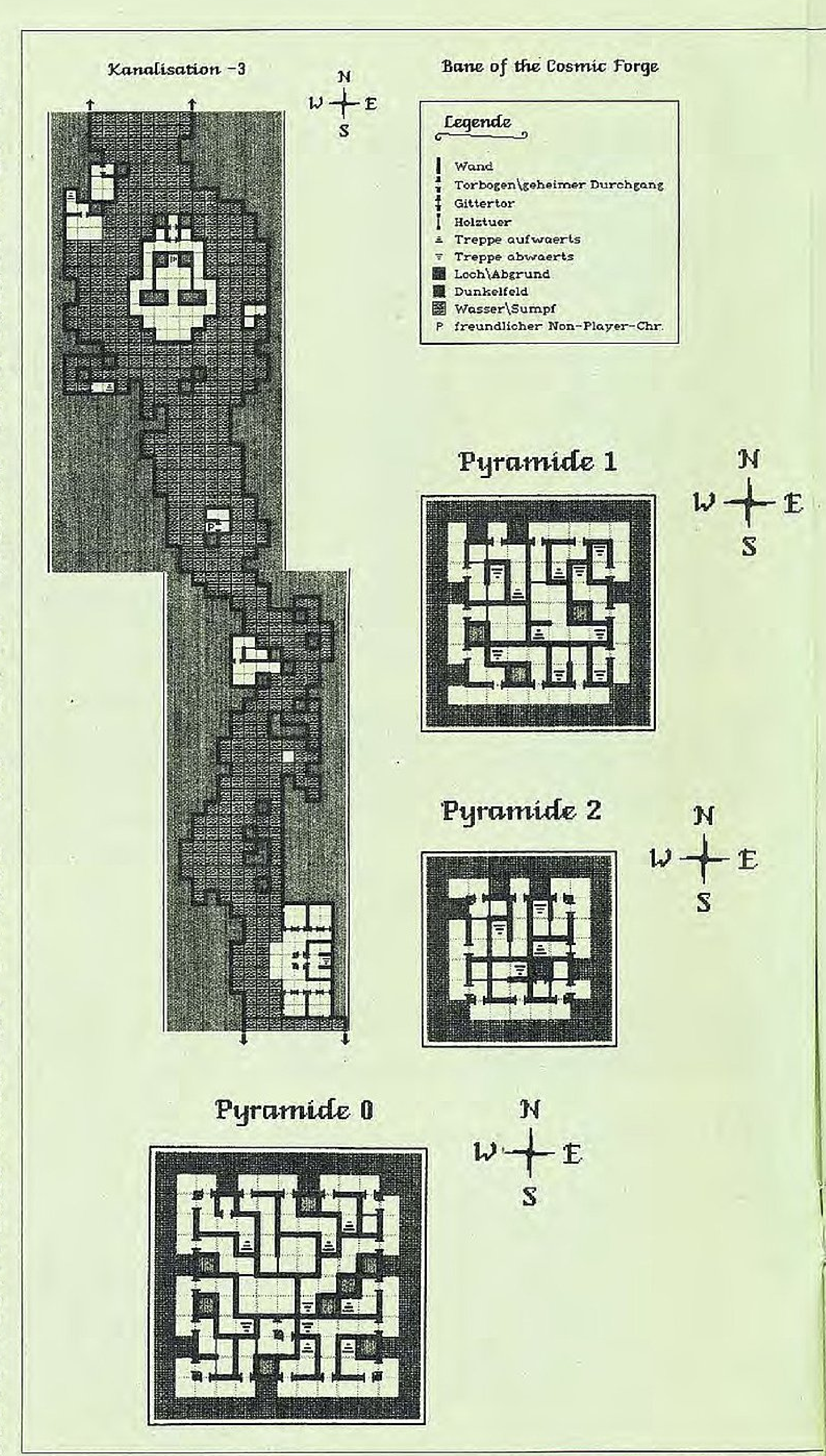
Wieder geht's in die Berge, wo Euch ein harter Kampf mit ein paar seltsamen Zwillingen bevorsteht. Sind diese beseitigt, eine Etage nach oben marschieren und den "Guardian of the Rock" erledigen. Ein nützlicher Edelstein wartet!

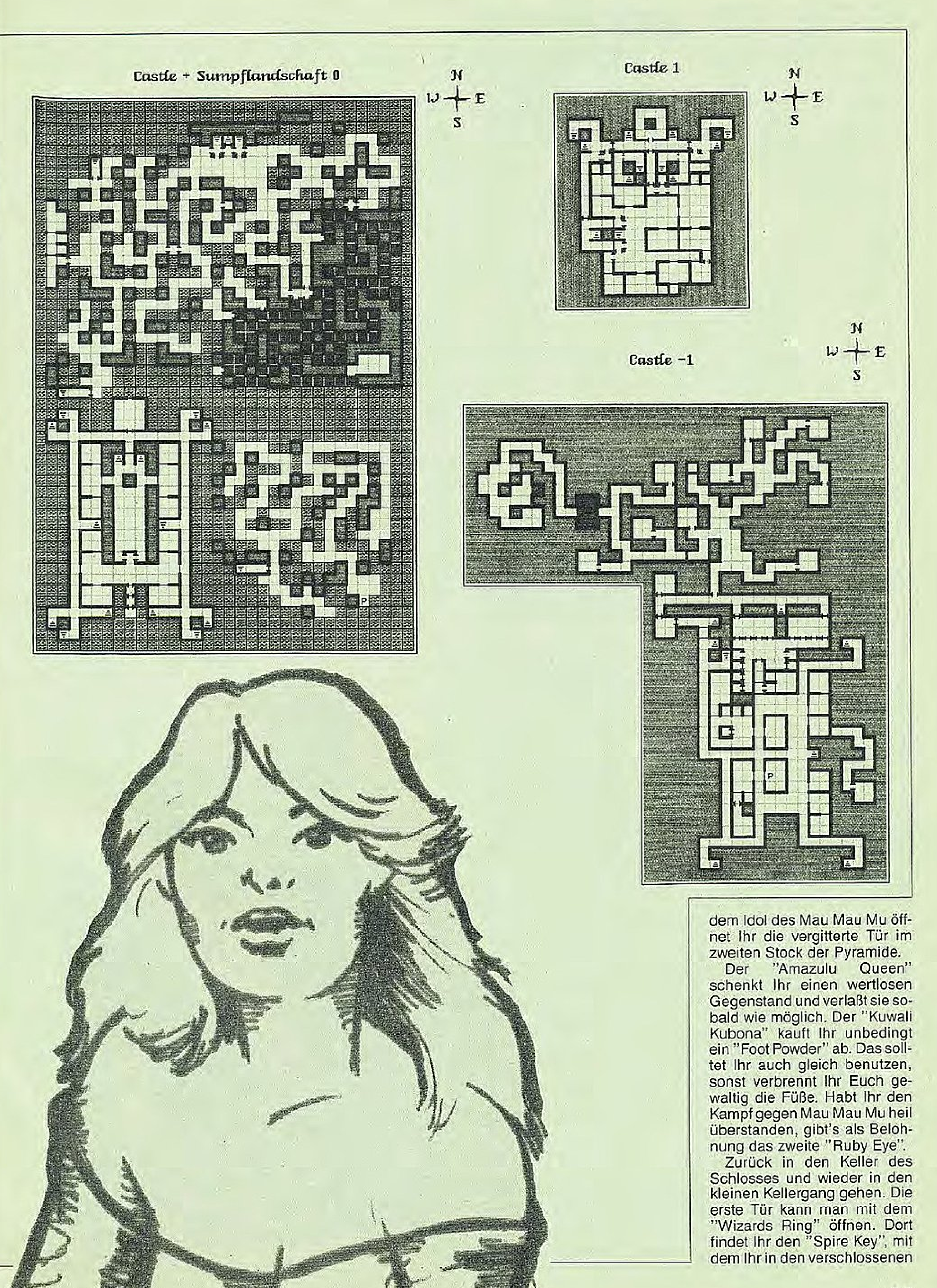
Anschließend, eine Etage tiefer den Wandschalter betätigen und auf den Weg zur "Amazulu Pyramid" machen.

Amazulu-Pyramide

Den Lederbeutel mit Sand füllen. Die bewegliche Kiste wird gestoppt, indem Ihr in eine der Nischen die Überreste eines klebrigen Monsters legt. Die Kiste fängt sich in der Klebe und Ihr könnt sie bequem ausräumen.

Außer dem Eingang gibt es noch eine weitere Treppe, die unter den "Amazulu Tower" führt. Hier gelangt man in einen langen Gang, gespickt mit Fallen, die man aber alle mit den entsprechenden Wandschaltern ausschalten kann. Irgendwann versperrt eine Falltür den Weg (Nicht die ersten beiden Falltüren!). Geht man nun einen Schritt nach Westen und schaut nach Süden, findet man einen Wandschalter. Drückt man diesen Knopf, schließt sich die Falltür und eine andere öffnet sich. In diese springt man rein und gelangt in ein Geheimlevel unter der Pyramide. Hier müßt Ihr jetzt etwas mit den unterschiedlichen Wandschaltern spielen, um alle Fallen auszuschalten. Im letzten Raum den Sandsack gegen das Idol tauschen. Mit





dem Idol des Mau Mau Mu öffnet Ihr die vergitterte Tür im zweiten Stock der Pyramide.

Der "Amazulu Queen" schenkt Ihr einen wertlosen Gegenstand und verlaßt sie sobald wie möglich. Der "Kuwali Kubona" kauft Ihr unbedingt ein "Foot Powder" ab. Das solltet Ihr auch gleich benutzen, sonst verbrennt Ihr Euch gewaltig die Füße. Habt Ihr den Kampf gegen Mau Mau Mu heil überstanden, gibt's als Belohnung das zweite "Ruby Eye".

Zurück in den Keller des Schlosses und wieder in den kleinen Kellergang gehen. Die erste Tür kann man mit dem "Wizards Ring" öffnen. Dort findet Ihr den "Spire Key", mit dem Ihr in den verschlossenen

Burgturm kommt. Das "Horn of Souls" wartet dort auf Euch. Die dritte Tür öffnet Ihr mit den beiden "Ruby Eyes".

Styx

Zuerst benutzt Ihr das "Horn of Souls", worauf der Fährmann des Todes Charon erscheint und Euch zur "Isle of the Dammed" bringt. Im Untergeschoß findet Ihr das "Book of the Sirens", dessen letzte Zeile Ihr Euch notieren solltet. Anschließend benutzt Ihr das Floß und gelangt zu den Sirenen. Wird ihr Rätsel von Euch richtig beantwortet, erhaltet Ihr die "Water Wings" und könnt ab dann über das Wasser laufen.

Jetzt geht es ab in den "Swamp" (Use Eastern Exit Key). Hier sucht man den "Caterpillar" auf, der seine Pfeife zurückhaben möchte ("Incense" kaufen!). Diese bekommt man bei "Mai Lai" (Reclamation), die aber zuerst die "Claim-Number" wissen möchte. (Bei ihr kann man übrigens hervorragende Waffen und Rüstungen kaufen.) Also zurück zum "Caterpillar" und nach der "Claim Number" fragen. Ihr bekommt einen Zettel für das "Bottle Oracle". Den Zettel gibt man nun in die Flasche, versiegelt sie mit dem Korken und wirft das Ganze beim "Bottle Oracle" ins Wasser.

Die Flasche findet man am Strand der "Isle of the Lost" und erhält nun die "Claim Number" (38-23-36). Mit der Pfeife zurück zum "Caterpillar" und gegen ein paar Pilze tauschen.

Gibt man Charon die dritte Urne, erhält man von ihm den "Key of Dead" und eilt zur "Isle of the Dead". Dort stellt man die Urne in die Nische und verbrennt etwas "Incense", um die Fallen auszuschalten. In den einzelnen Räumen stehen Euch extrem schwierige Kämpfe bevor, allerdings lassen die besiegten Gegner die besten Waffen und Rüstungen im ganzen Spiel zurück. Besonders die "Muramasa Blade" sollte sich ein Samurai in Eurer Party nicht entgehen lassen. Die erste Begegnung mit Lord Aram geht noch glimpflich ab, anschließend besucht Ihr die Königin im südlichen Raum. Von ihr erhaltet Ihr ein "Silver Cross" und einen Schutz gegen Lord Aram.

Man hat nun zwei Möglichkeiten zur Lösung des Spiels:

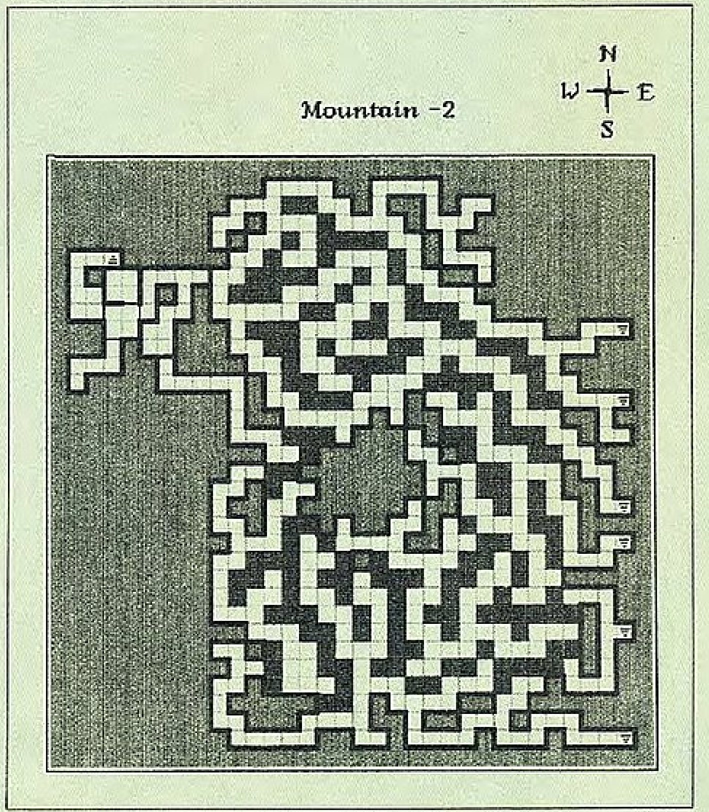
1. Man wirft das "Silver Cross" sofort weg und drückt sich so um den Endkampf.

2. Man behält das Kreuz und muß Lord Aram selber beseitigen.

Die zweite Lösung ist natürlich viel edelmütiger als die erste.

Werdet Ihr anschließend von Rebecca entdeckt, wird die gesamte Party hypnotisiert und ins Gefängnis geworfen.

Hier könnt Ihr entweder den Türwachen den "Dagger of Ram" zeigen oder die "Mushrooms" benutzen.



Gegenstandsliste

Bezeichnung	Fundort	Verwendungszweck
Key of Ramm	0/Dungeoneingang	2 Türen in 1/Schlafgemach d.Königs
Keys of Spades	1/Schlafzimmer	2 Türen in 5/Zentraltürme
Chrome Keys	5/Zentralturm I	3 Türen in 1/Schlafzimmer
Gold Key	1/Schlafgem.d.Königs	Tür in -2/Wizards Lair
King's Diary	1/Schlafgem.d.Königs	Codewort für Forge Chamber
Goat's Mask	1/Schlafgem.d.Königs	Eintritt in 0/Tempel von Ramm
Dagger of Ramm	1/Schlafgem.d.Königs	Wachen in -1/Tempel anlocken
Book of Ramm	-2/Wizards Lair	Code für Altar von Ramm
Rotten Cheese	-1/Lagerräume	Um Ratten anzulocken
Wine Bottle	-1/Lagerräume	Für das Bottle Oracle
Mytery Oil	-1/Queequeg	Für Zugbrücke in -2/Gnt.Mnt.
Stuffed Beagle	-1/Geheimgang	Für L'Montes
Silver Key	3/L'Montes	Für Captain in -1/Cpt.Den
Jailor Key	-1/Gefängnis	4 Türen in -1/Gefängnis
Deadman's Log	-1/Gefängnis	Hinweise für Queequeg
Miner's Pick	-1/Dungeon	Für 2 Geheimgänge in -1/Dungeon und weitere 2 in -2/Gnt.Mnt.; sowie für Rock of Reflection
Dungeon Key	-1/Dungeon	4 Türen in -1/Dungeon
J.R.Decoder	-1/Dungeon	Zum Lesen von Deadman's Log
Bell Key	-1/Dungeon	Tür in 5/Glockenturm
Steel Hook	-1/Cpt.Den	Mit Hv.Rope verbinden
Hv.Rope	5/Glockenturm	Mit Steel Hook verbinden
Rope & Hook	(wird erzeugt)	Zum Überqueren von -1/Schacht
Miner's Chisel	-4/Minen	Zum Zerstören des Kristalls
Key of a Miner	-3/Minen	2 Türen in -5/-6/Minen
Rubber Strands	3 in -4/Minen 1 in -5/Minen 1 in -6/Minen	Jeweils zwei verbinden
Rubber Braids	(wird erzeugt)	Jeweils zwei verbinden
Rubber Band	(wird erzeugt)	Katapult in -2/Gnt.Mnt. reparieren
Key of Wizard Cave	-6/Minen	3 Türen in -3/Minen
Wizard's Ring	-6/Minen	Tür in -2/Wizards Lair
Wizard's Record	-2/Wizards Lair	Über Untote in den Zentraltürmen
Spire Key	-2/Wizards Lair	Tür in -2/Zentralturm II
Horn of Souls	5/Zentralturm II	Rufen des Fährmanns in -3/Fluß
Hv.Boulders	0/Gnt.Mnt.	Für das Katapult und für den Guardian of the Rock
Broken Sprocket	-2/Gnt.Mnt.	Zum Reparieren Smitty geben
Sprocket	(wird erzeugt)	Katapult in -2/Gnt.Mnt. reparieren
Ruby Eyeballs	1 in 2/Gnt.Mnt 1 in 3/Pyramide	Für die Skull Door in -2/Wiz.Lair
Empty Sack	0/Pyramide	In -2/Pyramide mit Sand füllen
Bag of Sand	(wird erzeugt)	Für Idol of Mau-Mu-Mu
Gloop Sploch	0/Pyramide	In 0/Pyramide Truhe festkleben
Bone Key	0/Pyramide	Tür zu -1/Fallenstraße
Idol of Mau-Mu-Mu	-1/Fallenstraße	Tür in 2/Pyramide
Foot Powder	3/Kuwali Kabona	Für den Weg zum Vulkan
Bauble & Trinket	1/Gnt.Mnt.	Für die Amazulu Queen
Key of the Damned	-3/Isle of the Damned	11 Türen auf -3/Isle of the Damned
Book of the Damned	-3/Isle of the Damned	Über Minos
Cylinder of Ashes	3 in -3/Fluß	Charron geben
Key of Minos	-3/Isle of the Damned	Tür in -3/Isle of the Damned
Tomb Key	-4/Isle of the Damned	2 Türen in -4/Isle of the Damned
Book of Sirens	-4/Isle of the Damned	Codewort für die Sirenen
Water Wings	-3/Fluß (Sirenen)	Zum Begehen des Flusses
Key of the Lost	-3/Isle of the Lost	Tür in -3/Isle of the Lost
Fishline	-3/Fluß	Mit Fish Hook verbinden
Fish Hook	-3/Fluß	Mit Fishline verbinden
Fishline w/ Hook	(wird erzeugt)	Zum Fischen des D.J.Lockers
Cork Bobber	-3/Fluß	Mit Wine Bottle verbinden
East Exit Key	-3/Fluß	Tür in 0/Sumpf
Special Message	0/Sumpf	Mit Wine Bottle verbinden
Bottle w/Msg + Cork	(wird erzeugt)	In Bottle Oracle aussetzen
Hookah Pipe	-3/Isle of the Keep	Für den Caterpillar im Sumpf
Red Mushrooms	0/Caterpillar	Zum Verkleinern in -1/Tempel
Key of the Dead	-3/Charron	Tür in -3/Isle of the Dead
Skeleton Key	-5/Hall of the Dead	Tür in -5/Hall of the Dead
Key of Draws	-5/Hall of the Dead	Tür in -5/Hall of the Dead
Key of Knights	-5/Hall of the Dead	Tür in -5/Hall of the Dead
Key of Valkyries	-5/Hall of the Dead	Tür in -5/Hall of the Dead
Key of Queens	-5/Hall of the Dead	Tür in -5/Hall of the Dead
Key of Evil	-5/Queen	Tür in -5/Hall of the Dead
Silver Cross	-5/Queen	Gegen den Bane King
Holy H2O(+)	0/Zauberwald	Gegen den Bane King
Rocks of Reflection	0/Zauberwald	Gegen den Bane King
Holy Stakes of Wood	0/Schiffswrack	Gegen den Bane King
Tinkerbell	0/Zauberwald	Zum Rufen der Queen of Faeries
Staff of Aram	0/Dunkelwald	Zum Überqueren der Schlucht in 1/Tempel von Ramm
Key of ?Decision?	1/Tempel von Ramm	Tür in 1/Tempel von Ramm
Key of 1st Test	2/Tempel von Ramm	Tür in 2/Tempel von Ramm
Key of ?Quandry?	2/Tempel von Ramm	Tür in 2/Tempel von Ramm
Key of Finality	4/Tempel von Ramm	Tür in 4/Tempel von Ramm
North Exit Key	3/Bane King	Tür in 0/Zauberwald
Ring of Stars	3/Bane King	Zum Lesen vom King's Diary

Liste der NPCs

Name	Ort	Gespräch	Handel
Queeques	-1/Barracken	x	x
L'Montes	3/Südostturm	x	x
Cap'n Matey	-1/Cpt.Den		
Smitty	-4/Minen	x	x
Mystaphophas	-3/Minen	x	
Toll Troll	-2/Gnt.Mnt.		
Guardian of the Rock	2/Gnt.Mnt.	x	
Amazulu Queen	3/Pyramide	x	
Kuwali Kabona	3/Pyramide	x	x
Charron	-3/Fluß	x	
Mei-Lei	-3/Isle of the Keep	x	x
Queen of Faeries	0/Zauberwald	x	x
Caterpillar	0/Sumpf	x	x
Xorphitus I	-6/Minen		
Vicar	5/Zentralturm II		
Queen	-5/Hall of the Dead		
Bane King	-5/Hall of the Dead		
Rebecca	-5/Hall of the Dead		
Mau-Mu-Mu	3/Pyramide		
Delphi	0/Dunkelwald		
Xorphitus II	4/Tempel von Ramm		

In beiden Fällen findet Ihr Euch anschließend im verwunschenen Wald wieder.

Im Wald

Alles absuchen und alle Gegenstände mitnehmen. "Rock of Reflections" mit der Spitzhacke aus dem Felsen schlagen. Zur Queen of Fearies gehen, die "Tinkerbell" benutzen und nach "Delphi" fragen. Zum Orakel gehen und die richtigen Antworten geben (We are Fascination / We seek Divination / Yes).

Ihr bekommt den "Staff of Aram" und könnt Euch langsam auf die letzten Schlachten vorbereiten.

Temple of Ram

Verkleidet mit der "Goats Mask" und dem "Dagger of Ram" geht Ihr jetzt in den Tempel. Den Abgrund überwindet Ihr, indem Ihr ein Partymitglied mit dem "Staff of Aram" ausrüstet. Vorsicht, der "Staff" und die "Mask" ziehen Euch Hit-Points ab. Nicht zu lange tragen.

Ihr könnt sowohl die linke oder rechte Tür benutzen, das Resultat ist das gleiche. In jedem Raum des Tempels müßt Ihr gegen besonders unangenehme Gegner kämpfen. Über Teleporter kommt Ihr in die nächste Etage. Immer vorher ausruhen, die nächsten Monster warten schon. Seid Ihr in der untersten Etage angekommen, bereitet Euch Xorphitus einen feurigen Empfang. Habt Ihr überlebt und seid wieder etwas ausgeruht, geht Ihr geradeaus weiter und laßt Euch in eine Falltür fallen. Die Kämpfer machen jetzt die "Rocks of Reflection" und die "Holy Stakes of Wood" bereit. Der Priester benutzt das Kreuz und andere Kämpfer werfen mit Weihwasser. Nicht aufgeben, irgendwann klappt es. An der Gittertür gebt Ihr als Paßwort "The Hand of Destiny" an und Ihr steht tatsächlich vor dem kosmischen Griffel. Wenn da nicht plötzlich...

Was hat die seltsame Lichtgestalt zu bedeuten? Welche Rolle spielt das mysteriöse Raumschiff? Diese und noch viele andere Fragen werden hoffentlich im nächsten Teil von "Wizardry" beantwortet. *vw*

The Crescent Hawk's Inception

Andreas Aigner aus Linz ist ein alter Battletech-Hase und schickt uns seine gesammelten Erfahrungen.

Im Laufe des Spiels bekommt man es mit folgenden Häusern zu tun: Das Haus von Davion, Steiner, Kurita, Marik und Liao.

Euer ärgster Feind ist das Haus von Liao. Es ist hauptsächlich in Starport ansässig.

Euer Ziel ist es nun, vom Planeten zu fliehen, wobei Euch mehrere Agenten der Crescent Hawk's zur Seite stehen. Doch Vorsicht! Auch Verräter sind unter ihnen!

Lösung:

Das Spiel startet in der Citadel. Ihr seid mit nur 20 C-Bills und viel Mut ausgerüstet. Als erstes heißt es Geld besorgen. Sofort eile ich zum rechts von mir gelegenen Aktienbüro und investiere mein ganzes Geld in "NASHDIV"-Aktien. Immer, wenn das Taschengeld ausbezahlt wurde, sofort in Aktien umsetzen! Zwischendurch erledigt man die Übungsmissionen und ruht sich aus. Hat man einmal 200-300 C-Bills zusammengerafft, kauft man sich Übungsstunden im Umgang mit Anti-Mech-Waffen. Andere Übungsmöglichkeiten sind überflüssig! Versucht auf jeden Fall, die Übungsmissionen zu bestehen. Immer wieder abspeichern! Die ersten Kämpfe erledigt der Computer leicht mit dem Chamelion. Seine Ahnengeschichte kann man sich in der Cathedral ansehen.

Eines Tages wird die Citadel von feindlichen Kuritan-Mechs vernichtet, doch Dir gelingt die Flucht. Nun eilt man sofort zum Starport, in dem man mit Hilfe eines Holoviewers, den man bei einem Gespräch in der Lounge ergattert hatte, eingelassen wird.

Im Starport angekommen, sofort zum Kleidergeschäft eilen und andere Kleider kaufen. Ansonsten wird man sofort angegriffen, was meistens übel ausgeht! Nun kümmert man sich um eine Panzerung, die man im Armorshop bekommt. Falls die finanzielle Lage dies nicht zuläßt, kann man sich im Kolosseum mehr dazuverdienen. Im Falle eines Kampfes immer den Computer arbeiten lassen, da er ziemlich gut ist.

Hat man genug beisammen, kauft man sich einen Inferno-Werfer im "Weaposhop". Diese Waffe ist zwar etwas teuer, kann jedoch mit einem Schuß einen Gegner beseitigen. Die Panzerung braucht dagegen nicht so teuer zu sein, da das Reparieren recht günstig ist.

Wie Ihr wahrscheinlich schon bemerkt habt, ist man im Rednerhaus nicht gerade willkommen. Das stört uns nicht, und wir gehen nochmals hinein. Im Laufe der Entwicklung kommt es zum Kampf, der sehr schwer zu bewältigen ist. Habt Ihr ihn überlebt, verfügt Ihr aber über einen Mitkämpfer und einen Battlemech!

Mit ihm könnt Ihr auf Beutefeldzüge gehen und Geld absähnen! Das Steuer überläßt man am besten Rex, dem Neuen.

Doch Vorsicht, wenn Ihr den Mech verliert, ist das Spiel schwer zu lösen. Seid Ihr gut ausgerüstet, begebt Ihr euch östlich von der Citadel zum Gefängnis und stehlt einen zweiten Mech.

Nun wieder auf dem Starport und im Krankenhaus den Doktor und in der Mechgarage den Mechaniker in die Crew aufnehmen. Anschließend den Fragenstein auf der im Plan markierten Stelle aufsuchen. Die gestellten Fragen werden von der Person mit dem jeweiligen Wissensgebiet beantwortet. Sie muß darin perfekt sein. Falls nötig, einen Kurs belegen. Hat man die drei Fragen beantwortet, kann man den Dungeon, der ebenfalls markiert ist, betreten.

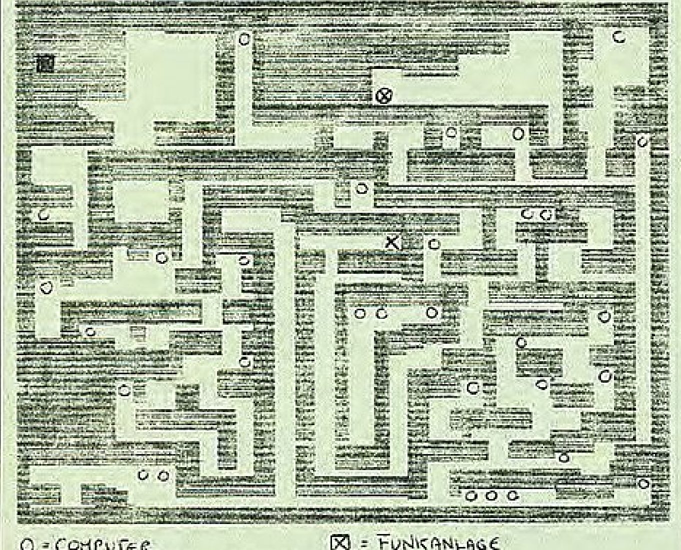
Im Dungeon:

Dies ist ein neuer Abschnitt des Spiels, in dem es keine Feinde gibt! Ziel ist es, alle Türen zu öffnen, um den Strom anzustellen, mit dem man ein Hilfesignal (SOS) an das Hauptquartier senden kann. Dieses holt einen dann ab und man bekommt eine Auszeichnung. Ist der Dungeon geschafft, bekommt man den weißen Code, mit dem man die letzte Tür zum Schaltraum öffnen kann.

Tips:

Die meisten Roboter zum Niedermähen treiben sich in der zerstörten Citadel herum.

Die Türen im Dungeon öffnet man mit Hilfe des richtigen Rot-, Blau- und Gelbcodes, Grün eingeschlossen. *vw*



Lettrix (Amiga)

Erik Krämer aus Steinbach liefert die restlichen Levelcodes für den Tetris-Clone Lettrix: *vw*

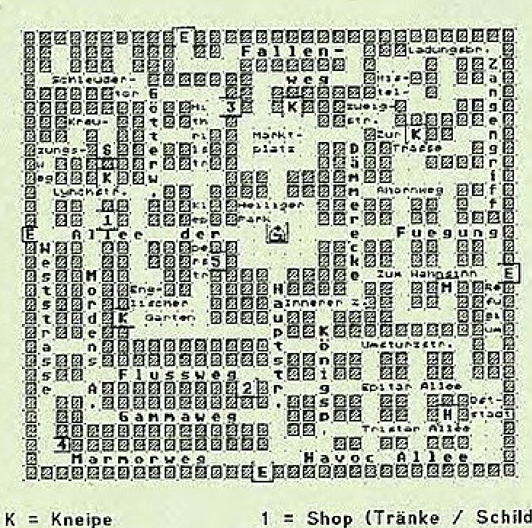
Level	Code
Level 5:	4489
Level 10:	2350
Level 15:	6719
Level 20:	9521
Level 25:	2245
Level 30:	1379
Level 35:	4830
Level 40:	4522
Level 45:	2047

Elite

Oldies but Goldies! Da bei "Elite" die Planeten, auf denen sich die besten Geschäfte machen lassen, meist mehr als sieben Lichtjahre auseinanderliegen, möchte Volker Morbach aus Zeltingen/Rachtig uns erklären wie sich auch größere Entfernungen überbrükken lassen. Nehmen wir einmal an, Ihr befindet Euch in einem System mit zwei dicht nebeneinanderliegenden Planeten und wollt den Planeten "X" erreichen, der außerhalb Eures Aktionsradius liegt. Um diesen anzufliegen, klickt man

einfach auf den nächstbesten Planeten innerhalb der Reichweite des Raumschiffes. Danach richtet Ihr den Cursor auf den Planeten "X" (nicht anklicken!). Dann löst man mit "H" den Hyperraumsprung aus und drückt danach "F6". Siehe da, nicht der zuerst angewählte Planet wird zum Ziel des Raumsprungs gemacht, sondern Planet "X". Leicht abgewandelt läßt sich der Trick auch auf Planeten übertragen, auf die man nicht direkt den Cursor richten kann. In einem solchen Fall macht man sich die Tatsache zunutze, daß die Lokalkarte bei Druck auf "F6" in Richtung des Cursors weiterscrollt. Damit ist die Vorgehensweise eigentlich schon klar. Einfach einen erreichbaren Planeten zum Ziel des Sprungs machen. Den Cursor in Richtung des Planeten "X" richten und während des Countdowns so oft "F6" drükken, bis man in der Nähe von Planet "X" ist.

Dieser Trick ist besonders in der Mission nützlich, bei der man irgendwelche Papiere zu einem Planeten am anderen Ende der Galaxis befördern muß. *vw*



K = Kneipe
H = Heiler
S = Seher
M = Kristallmagier

1 = Shop (Tränke / Schilde)
2 = Shop (Waffen)
3 = Shop (Rüstung)
4 = Shop (Food, Allerlei)
5 = Der allwissende Yakka Deepshaved

Spirit of Adventure

Heiko Wendland aus Berlin erleichtert der Rollenspielerzunft das Leben in "Spirit of Adventure". Mancher Recke wird in der Anleitung eine Karte der ersten Stadt vermißt haben. Jetzt könnt Ihr Euch problemlos in Mooncity zurechtfinden und alle Läden aufsuchen, ohne tausend Tode zu sterben. Viel Erfolg beim Abenteuern. *vw*

Ghenghis Khan

Christian Witkowski aus Lörrach ist ein Freund von Koei-Strategiespielen und hat als die Welt erobert. Hier seine Tips für alle Neueinsteiger.

Innenpolitik:

Man sollte sofort die Zahl der Städte- und Festungsbauer auf ca. 35 bis 40 erhöhen. Da man anfangs nur ca. 1000 Soldaten zur Verfügung hat, alle verfügbaren Nichtkämpfer rekrutieren. Immer die Staatskasse im Auge behalten, geht Euch der Sold für die Soldaten aus, beginnt im Frühling das große Desertieren. Mit der Zeit die Anzahl der Facharbeiter erhöhen — ein Wert von 100 reicht völlig aus, um schnell den Höchstwert (999) der Sonderprodukte zu erreichen. Sollte die Stimmung der Einwohner in den Keller wandern, verteilt einen Teil der Vorräte oder Sonderprodukte. Die Steuern nicht über maximal 40 Prozent ansteigen lassen. Um den größten Nutzen aus den Steuern zu ziehen, empfiehlt es sich ca. 300 Städtebauer einzuteilen. Die Zahl mag einem ungewöhnlich groß vorkommen, doch sobald man genug Geld erwirt-

schaftet hat, kann man sich diese Ausgaben leisten.

Kinder:

Sind die eigenen Kinder alt genug, sollte man sie zu Gouverneuren ernennen und tüchtig ausbilden (alle Fähigkeitswerte auf ca. 400 Punkte). Doch Vorsicht, man sollte immer einen Nachfolger haben, der alt genug ist, das Reich zu regieren. Die Töchter nur mit sehr fähigen Männern verheiraten.

Der Herrscher:

Die Fähigkeiten des Herrschers, vor allem die Führungs- und Militärfähigkeit, sind der Schlüssel zum ganzen Spiel. Besonders wenn Ihr auf dem Schlachtfeld einen Zweikampf austragen wollt, müßt Ihr in Top-Form sein. Übernimmt man die Rolle eines älteren Herrschers, sollte man nicht unnötig im Land umherziehen.

Außenpolitik:

Gouverneure, welche die Länder an der Peripherie des Reiches verwalten, sollte man die eigene Politik diktieren. Sonst ergreifen sie zu oft die Initiative und lassen das eigene Land ungeschützt zurück. Die Gegner warten nur auf so eine Gelegenheit. Nur Bündnisse eingehen, die von Vorteil sind. Tribute niemals zahlen und auch kein Vasallenstaat werden.

Diplomatie:

Voraussetzung für den Diplomaten ist ein hoher Wert in Überzeugungsfähigkeit. Länder, die kurz zuvor von Stürmen, Seuchen oder Kältewellen heimgesucht wurden, zahlen bereitwilliger einen Tribut oder gehen ein Bündnis ein.

Krieg:

Überfallt kein Land unüberlegt und haltet immer eine ausreichende Reserve im eigenen Land zurück. Die Soldaten sollten mindestens eine Angriffsstärke und Ausbildung von 350 Punkten besitzen. Wenn Ihr einen Angriff plant, solltet Ihr vorher einen Spion auf die Reise schicken. Im Kampf immer das Terrain optimal ausnutzen. *vw*

Killing Cloud

Stefan Borgmann aus Lech liefert die Codes für die ersten sieben Missionen in "Killing Cloud". *vw*

Mission 2: AOOTRDEX
Mission 3: 2KKFR7EG
Mission 4: QHJ8RCEJ
Mission 5: 3VHGRCC6
Mission 6: XVHGRCCA
Mission 7: 4ET3RGCF

PP Hammer

Marcus "Hammer" Benthaus aus Hattingen ist unter die Abbrucharbeiter gegangen und liefert alle Codes für Demonwares Geschicklichkeitstest. Damit die Level-Codes funktionieren, müßt Ihr als Spielernamen "Marcus" eingeben. Okay, Marcus, soviel zum Thema Ego-Trip. *vw*

Level	Code	Level	Code
Level 01	--------	Level 32	KEWJJGJJ
Level 02	FTIRGVAS	Level 33	TDTRSFEI
Level 03	BSBRAUWS	Level 34	ECFRFEDH
Level 04	FJVJCSRR	Level 35	TBCRHDVH
Level 05	JIHJTRBR	Level 36	DWSJBBFG
Level 06	FHEIVJTJ	Level 37	RUIJEAAG
Level 07	CFUHJHSI	Level 38	CUBIUWWF
Level 08	GERHSGGI	Level 39	RSVHWURE
Level 09	GBAGHDIG	Level 40	CRHHJTBE
Level 10	GBAGHDIG	Level 41	RJEVSSUD
Level 11	CAJGECHG	Level 42	CHUVFJTC
Level 12	FWGDDBCF	Level 43	JGRVIIHC
Level 13	IUWDUWJF	Level 44	DFDSCHVB
Level 14	ETTEWVEE	Level 45	SDASSFJB
Level 15	ASGBJUED	Level 46	DCJTVEIA
Level 16	ERDBSTWD	Level 47	SBHBADCW
Level 17	IISWFRGC	Level 48	CWABRBJW
Level 18	EHSCHJBB	Level 49	UVUCJAEV
Level 19	BGCCCIAB	Level 50	BUFWRWDU
Level 20	FEWBEGSA	Level 51	UTDCEVVU
Level 21	JDIBVFCA	Level 52	JRTBGTFT
Level 22	FCETAETW	Level 53	UJJBASAT
Level 23	BAUSRCSV	Level 54	BICECRVS
Level 24	EWRSTBGV	Level 55	VGSDUIFR
Level 25	SVDVSAUU	Level 56	RFIDWHAR
Level 26	DTAVEVIT	Level 57	VEBGJGWS
Level 27	SSSVGUHT	Level 58	CCVFDERI
Level 28	DRDHATUS	Level 59	VBHGFDBI
Level 29	SIAHCRIS	Level 60	RAEHHCTH
Level 30	DHJITJHR	Level 61	TVUHCASH
Level 31	TGGJWICS	Level 62	TTIDJGVUF

Tangram

Philipp Sigrist aus Lufingen in der Schweiz liefert alle 200! Level zum Puzzlespiel Tangram auf dem Amiga. *vw*

HIER SIND ALLE LEVEL-CODES FUER
TANGRAM
AUF DEM AMIGA!!!!!

2:03797	3:58829	4:73159	5:88530
6:22584	7:54383	8:60037	9:85164
10:07274	11:37322	12:26105	13:70473
14:03674	15:86720	16:71990	17:15683
18:24759	19:10439	20:14279	21:95912
22:88819	23:58690	24:86239	25:72861
26:47530	27:46574	28:81152	29:72493
30:81073	31:61532	32:68375	33:59092
34:74665	35:36338	36:39793	37:43456
38:51459	39:63598	40:47672	41:54796
42:96294	43:60897	44:71231	45:98488
46:40965	47:70334	48:46121	49:31089
50:27277	51:08439	52:38559	53:18171
54:96018	55:55515	56:48539	57:34714
58:91988	59:29935	60:02675	61:47089
62:18554	63:02353	64:27901	65:92505
66:87880	67:44828	68:80294	69:56847
70:47274	71:74219	72:31429	73:46658
74:45247	75:09111	76:35359	77:61230
78:54066	79:26317	80:91281	81:87792
82:11164	83:34047	84:70917	85:40282
86:73172	87:84157	88:74230	89:00016
90:75232	91:73834	92:22120	93:57837
94:14711	95:94330	96:83879	97:67725
98:73777	99:67882	100:93996	101:06764
102:59574	103:68744	104:82543	105:69198
106:36627	107:31907	108:34959	109:30712
110:71513	111:32222	112:53870	113:99460
114:73185	115:97271	116:07464	117:95544
118:03695	119:15647	120:43330	121:26824
122:45888	123:75267	124:63651	125:54485
126:46257	127:75327	128:96721	129:87969
130:64976	131:69235	132:88936	133:70104
134:69871	135:91165	136:41160	137:92432
138:42261	139:89064	140:38862	141:95850
142:17617	143:75176	144:10622	145:88831
146:01849	147:60387	148:27615	149:44049
150:73412	151:88435	152:52147	153:60754
154:78328	155:24749	156:26266	157:31021
158:48039	159:96117	160:78319	161:70768
162:16798	163:45576	164:87270	165:27781
166:47137	167:92193	168:96195	169:76438
170:28105	171:59006	172:32809	173:77032
174:79354	175:92292	176:55475	177:45759
178:69505	179:25274	180:79164	181:01657
182:19019	183:36497	184:96446	185:02971
186:15894	187:00442	188:18380	189:12666
190:90828	191:53026	192:79822	193:81648
194:16247	195:61426	196:93278	197:00006
198:26004	199:75258	200:95039	

B.A.T.

Michael Haug aus Wien schreibt aus Selenia:

Hallo! Gerade bin ich auf Selenia angekommen. Zum Vorstellen bleibt leider wenig Zeit, da Selenia sonst zerstört wird. Sofort suche ich meinen Kontaktmann im WC auf. Hier erfahre ich die genaue Missionsorder. Zusätzlich zu meiner Nova erhalte ich noch eine "Creditcard", ein Hologramm von Merigo, 2 Prospekte und 80 Krells. Da ich mich mit einer leeren Nova schlecht verteidigen kann, suche ich Gunsmith's Laden auf. Hier kaufe ich mir zwei Novabatterien. Nach einem Besuch beim Arzt (hier kaufe ich mir ausreichend Medizin) begebe ich mich zum Parkeingang. Ich treffe einen Stickrob, welcher mir um 5 Krells eine "Technicians-Security-Permit-Card" anbietet.

Ich greife natürlich zu und nach einigen Bildschirmen befinde ich mich im Technikerraum. Ich spreche mit einem Techniker und bringe folgende Daten in Erfahrung:

Station Beta: Access Code: LLLRLRRL Call Sign: 52699

Station Epsilon: Access Code: LLLRRLLR Call Sign: 34365

Station Lambda: Access Code: RRLRRRRL Call Sign: 92140

Selenia: Bridge Jericho VII Temperatur: 165° C

Distance: 0,96 AU Pressure: 10.000 MB

Diameter: 19,143 Miles Rotation: 85,364 secs

Mass: 9 Terra Atmosphere: 98 Prozent CO2

Da ich schon einige Male nach Merigo gefragt habe, weiß ich, daß Merigo von einer Person in der Nähe des Parks erwähnt wurde. Leider weiß ich nicht, welche es ist. Daher gehe ich nach 19 Uhr in die "Night Bar". Die Frau verrät mir gegen ein kleines Entgelt, daß sie von einem Skunk (kann auch jede andere Figur sein) von Merigo gehört hat. Sofort gehe ich ins "Hot Quater", um den Skunk zu finden. Nach einiger Fragerei komme ich an den richtigen Mann, der mich um 22 Uhr im Museum treffen will. Von ihm kaufe ich auch die Eintrittskarte zum Xifo-Club. Austeilen kann ich bei Gefechten schon.

Beim Einstecken aber leidet meine Gesundheit darunter. Also muß ich mir ein Schutzschild zulegen, welches aber 450 Krells kostet. Nach einiger Zeit muß ich aufhören, da

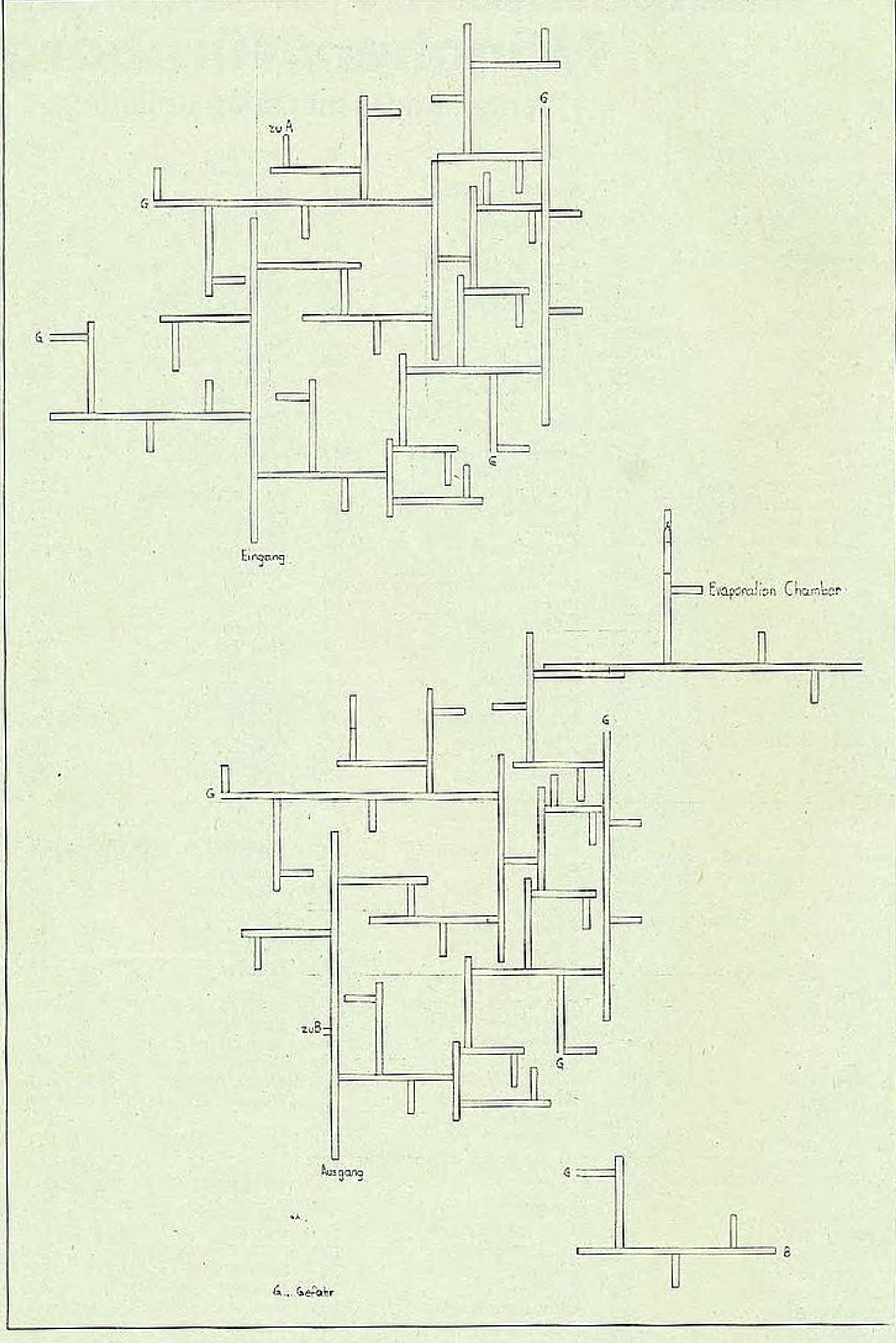
sonst meine Finger zu lang würden. Ich mache mich auf den Weg zum Geschäft und besorge mir ein "Force 8-Schild". Um 22 Uhr treffe ich den Skunk beim Museum. Gegen 200 Krells sagt er mir, daß er Merigo am vorhergehenden Abend um 0 Uhr im Xifo-Club gesehen hat. Auch ich erscheine zur gleichen Zeit, am gleichen Ort. Es dauert nicht lange, bis Merigo mich unter Beschuß nimmt. Fast gleichzeitig aktiviere ich die Nova und mein Schild und feuere aus allen Rohren. Schon bald ist er erledigt, so daß ich den Raum untersuchen kann. Ich finde einen Elektronik-Key.

Mir ist ziemlich langweilig und so betrete ich gegen 200 Krells den noblen Laden gegenüber der Spielhalle. Schon bald quatscht mich Lydia an und fragt mich, ob ich mit ihr tanzen will. Schnell den Puls auf Accelerate geturnt und schon fliegen die Fetzen. Nach gelungenem Tanz fragt mich Lydia, ob ich mit ihr gehen will. Zusammen verlassen wir den Schuppen und besuchen Crisa Kortakis in ihrem Gebäude. Lydia bekommt von ihr ein Collier mit einem Edelstein geschenkt.

Als ich Crisa nach Geld frage, werden mir über 7000 Credits auf meine Creditcard gebucht. Mit Hilfe des gefundenen Elektronik-Keys betreten wir das Tunnelsystem. Im "Evaporation Chamber" sehen wir uns um und entdecken einen Raum, wo wir den Edelstein aus dem Collier von Lydia unterbringen.

Ihr fällt eine "Surface Radar Decoding Device MK VI"-Card in die Hände, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg des Labyrinths brauchen wir nicht lange zu suchen, denn ein geschickter Bursche hat zum Glück die Karte gezeichnet. Jetzt kann es ja nicht mehr lange dauern, denke ich mir. Recht so. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, daß er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muß 1000 Krells vorweisen können) und Sloan zeigt sein ganzes Können.

Sein Spiel ist bald vorbei und ich muß nur Level 6 erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Führer (1000 Krells vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei,



die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbiger Punkt, den ich auch sogleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schieße ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel.

Nach einigem Probieren paßt der Epsiloncode, der aber verkehrt eingegeben werden muß. LLLRRLLR = RLLRRLLL. Nach erfolgreichem Zutritt erspähe ich Vrangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Auch Vrangor erledige ich so wie Merigo. Nun zum Gleiter zurück und man erhält die entsprechende Meldung (Happy End).

Zum Schluß noch ein paar Tips:

Bei Fragen nach Merigo oder Vrangor sollte man manchmal Krells anbieten. Es ist auch gut, wenn der Puls auf Hibernate gestellt und die jeweilige Person gegrüßt wird.

Wird der Handcomputer programmiert (Warnungen, automatische Sprachübersetzung), kann man folgendes eingeben:

If Robot If Wounded
Translate Robot — Display Message 1
End If — End If
If Alien — If Thirsty
Translate Alien — Display Message 2
End If — End If
If Pursute(?) — If Hungry

Warn — Display Message 3
End If — End If
Restart
End

Dies wäre ein Beispiel. Die Messages müssen auch festgelegt werden. Hier kann man einen eigenen Text eingeben, z.B. für Message 1 (Wounded): "Argh, I am hit!".

Die Messages werden immer angezeigt, wenn man den Computer benutzt. *vw*

Kick Off 2

Fußballprofi Alexandros Drizis aus Dortmund hat ein paar sichere Methoden ausgetüftelt, wie man ein Tor schießen kann.

Erklärung zu den Toren 1-8:

1. Man läuft gerade in den Strafraum und macht kurz vor dem Fünfmeterraum eine 90-Grad-Drehung. So lange parallel zum Fünfmeterraum laufen, bis der Torwart sich aus dem Tor bewegt. Dann einfach gerade ins Tor schießen.

2. Ganz einfach: Gerade aufs Tor zulaufen und etwa auf der Höhe des Elfmeterpunktes nach links oder rechts anschneiden. In 90 Prozent aller Fälle ein Tor.

3. Schräg in den Strafraum laufen, am Fünfmeterraum eine 90-Grad-Drehung machen und gerade ins Tor einschießen.

4. Nicht ganz einfach: Parallel zur Toraußenlinie laufen und am Fünfmeterraum ins Tor schneiden.

5. Schräg in den Fünfmeterraum laufen und erst im Fünfmeterraum aufs Tor schießen. Der Torwärter hechtet auf den Spieler zu und am Ball vorbei.

6. Tor für Könner: Schräg in den Strafraum laufen und auf Höhe des Elfmeterpunktes schräg ins Tor schneiden.

7. Eckball-Tor: Klappt leider nur, wenn man nach oben spielt. Bevor man den Eckstoß ausführt, schnell die Aufstellung "Blitz" einstellen. Dann den Eckball rechts unten im Kästchen anwählen (siehe Abbildung).

Der Ball kommt jetzt hoch vor dem Tor angeflogen und man braucht nur einzuköpfen.

8. Die leichteste Art, ein Tor zu erzielen. Man dribbelt sich beim Anstoß einfach bis zur Anstoßkreislinie durch und macht einen Weitschuß (Knopf drücken und Joystick nach hinten). Der Ball senkt sich über den Keeper ins Netz. *vw*

TOR 1
TOR 2
TOR 3
TOR 4
TOR 5
Kopfball 7
Eckstoß
8
TOR 6

Kick OFF 2 -TORE
- - - - weg des Stürmers
——> Torschuß
created by VanTiger '91

Hardnova

Gerhard Gehrmann aus Mannheim hat "Hard Nova" durchgespielt und liefert eine Komplettlösung.

Am Start befindet man sich in der Bar von Mastassine City auf dem Planeten Mastassini. Die Mannschaft besteht aus Stark (oder Nova) und dem Bremar Navigator Akri Janr. Die Rahmenhandlung ist im Manual festgelegt. Zunächst sollte man nun versuchen, sein Geld, seine Ausrüstung und seine Mannschaft aufzubessern. Dazu sollte man jedesmal, wenn man zu einem anderen Planetensystem aufbricht, in der Raumstation des Planeten Mastassini Schmuggelaufträge annehmen. Mit dem so erworbenen Geld kann man sich einen besseren Laser für das Schiff und bessere Ausrüstung für die Mannschaft kaufen.

Auf Holebrook findet man eine verlassene Basis (Mitchray Base), in der man einen JW-2-Blaster und Gems findet. Die Gems kann man in den Waffenläden verkaufen. In der verlassenen Pinnacle Base auf Holebrook findet man Waffenclips unterschiedlicher Art und eine M23-30AR-Pistole. Bevor man zum Starkiller HQ aufbricht, sollte man mindestens ein zusätzliches Besatzungsmitglied haben. Dieses findet man in der Bar auf Tikorr City. Sie heißt Cerallon und kann im Raumschiff als Software Engineer eingesetzt werden.

Man begibt sich nun zum Starkiller HQ auf Holebrook und bekommt von Kommandant Kendall seinen ersten Auftrag. Er besteht darin, einen von Ariel-Söldnern besetzten ciberanischen Wassertanker zu entern. Also auf in das Ciberan-System (Schmuggelgut nicht vergessen). Der Tanker fliegt in der Nähe des Sternentores. Man muß andocken (s. Abb. 1). Die Besatzung besteht aus sieben Mann und dem Kommandanten. Die sieben kann man schnell ausschalten, schwierig ist der Kommandant (also vorher abspeichern). Ist die Aufgabe gelöst, bringt man Kendall den "Beweis" für das Entern des Schiffes und kann dann zunächst wieder etwas im System herumtuckern.

In Kürze kommt jedoch ein Funkspruch, daß man sich im Starkiller HQ einzufinden hat. Man bekommt nun von Kendall zwei neue Aufträge. Bei dem ersten, einfacheren handelt es sich darum, das Oberhaupt der Lanta Disps im Auftrag des Oberhauptes der Lanta Frags zu entführen. Dazu soll man nach Varon und dort den Disp Tempel aufsuchen. Den zweiten Hauptauftrag soll man für Max Sebastian, den Herrscher von Ciberan, ausführen. Man soll die Übergriffe der Ariel-Söldner auf Ciberan unterbinden und sowohl den General Camede Rodgen als auch den Diktator von Ariel, Damien Altron, ermorden. Weitere Instruktionen erhält man von Max Sebastian auf Ciberan in Ciberan City.

Von Kendall bekommt man noch ein Besatzungsmitglied (Name: Janai — im Raumschiff im Bereich Communication einsetzbar). Sie hat auch die Codekarte, die einem den Zutritt zu den Räumen Max Sebastians ermöglicht (CIB MAG Card). Außerdem erhält man von Kendall den Hinweis, daß auf einer Station (Amaro Aquariums) ein Mann namens Rogers sehr nützlich für die Aufträge wäre. Also auf zu dieser Station. Rogers will nur mitmachen, wenn man ihm einen "Male Honky Grobbler" (ein Fisch) besorgt. Diesen Fisch gibt's nur in der Bar von Mastassini. Man nimmt das Aquarium mit und fliegt nach Mastassini.

Hier kann man zunächst noch ein Mannschaftsmitglied rekrutieren (Ace Elevator, einsetzbar als Gunner), dann klaut man den Fisch und fliegt wieder nach Holebrook zu der Amaro Aquarien Basis. Rogers macht nun mit. Er besitzt drei MIII-Laser, die man unter der Mannschaft aufteilen kann.

Man fliegt nun nach Varon im Ciberan-System und sucht den Tempel der Disps auf. Auf einer Wand findet man den Hinweis auf die City von Ulgurch. In der City von Ulgurch findet man den Hinweis auf die Leader's Hall. In der Leader's Hall kämpft man sich durch, bis man auf den Führer der Lanta Disps und den Führer der Lanta Frags stößt. Es stellt sich heraus, daß die Entführung nur ein Vorwand sein sollte, um die Lanta-Disp-Anhänger weiter auf die Lanta-Frag-Anhänger zu hetzen. Da die beiden Führer Dich nicht bezahlen wollen, erschießt man sie und findet Gems.

Nun zur Lösung des Hauptauftrages. Man begibt sich nach Ciberan und sucht Max Sebastian auf. Dieser teilt einem mit, daß die Ariel-Söldner bis zur Research-Station vorgedrungen sind. Also begibt man sich zur Research-Station. Hier erhält man von den Ciberan-Kämpfern die Mitteilung, daß die Ariel-Söldner Nachschub von der Main Processing Station Base #2 erhalten. In Base #2 erhält man die Auskunft, daß sich ein Führer der Söldner in der Quality Control Base #3 aufhält. In Base #3 muß man sich durchkämpfen. Man findet eine MAG-Card 391A, eine MAG-Card 174J und ein Söldner, der nicht schießt, verrät die Koordinaten der Basis, auf der sich General Rodgen aufhält.

In dieser Basis braucht man zunächst die MAG-Card 391A, um den Lift zu aktivieren. Dann muß man sich bis zum General durchkämpfen. Es ist sehr schwierig, ihn umzubringen (Spielstand speichern). Hat man es geschafft, findet man eine MAG-Card 942Z. Man fliegt jetzt nach Ariel und aktiviert in Ariel City den Lift mit einer MAG-Card 174J. In der oberen Etage trifft man auf einen Ariel-Rebellen, der die Koordinaten des Rebellenstützpunkts verrät. Im Rebellenstützpunkt erhält man die Koordinaten des Stützpunktes, auf dem sich Damien Altron aufhält. Kämpft man sich durch diesen Stützpunkt, so steht man vor dem Hologramm von Damien Altron. Es stellt sich heraus, daß es sich um einen planetenumspannenden Computer handelt.

Also zieht man sich wieder zurück. Achtung: in diesem Stützpunkt nicht aus dem Spiel gehen, da dann sofort wieder alle Kämpfer vorhanden sind — auch die, die man schon längst eliminiert hat. Man kann nun noch nebenbei einen Darcator im Tilkorr Club auf dem Planeten Tikorr anheuern. Alles, was er will, ist ein Graveblocker-Anzug, dann macht er mit.

Unterdessen erhält man einen Funkspruch vom Starkiller HQ, daß im Rouyn-Planetensystem eine Invasion stattfindet, und daß man sich zur Mining-Station Rouyn begeben soll. In der Mining-Station findet man eine MAG-Card 854B, mit der man den Lift zur Bibliothek aktivieren kann. Der Vormann der Station sagt, daß die DSRE-Labs auf Tikorr schuld an der Invasion seien. Man kopiert sich also in der Bibliothek die Viewer-Disk über die DSRE-Labs und fliegt nach Tikorr. Hier trifft man in der Bar auf eine betrunkene Wissenschaftlerin, die die Koordinaten der DSRE-Station bekanntgibt. Man muß sich nun durch die ganze Station (Bild 2) kämpfen (abspeichern, da schwierig). Man findet den Droiden Alice, den man reparieren sollte.

Sie wird zum wichtigsten Mannschaftsmitglied, da sie eine Plasmakanone besitzt (Clips dazu im Exotic Weapon Shop Ariel). Von der führenden Wissenschaftlerin der DSRE-Labs erhält man die Auskunft, daß sie nicht für die Invasion verantwortlich ist, daß man aber weitere Informationen von einem DSRE Laboratorium auf Mastassini bekommen kann. Außerdem trifft man auf einen Infoman (Waldron), der angibt, sein Bruder werde auf einem Darcator-Raumschiff-Reparatur-Dock festgehalten. Also hin zum Spacecraft Repair Dock. Hier muß man erst einige Darcator erledigen und kann dann den Bruder Waldrons befreien. Er ist als Engineer einsetzbar. Außerdem findet man einen Thermoblaster. Unterdessen spitzt sich die Lage zu.

Man erhält einen Funkspruch, daß die Invasion im Rouyn-System weiter fortgeschritten ist und man zu einer Ausweichbasis der Minenarbeiter auf Rouyn fliegen soll. Dort angekommen, erhält man den Hinweis, daß sich eine wichtige Viewer-Disk in der jetzt von Feinden besetzten Mining Base befinden soll. Hat man die Basis freigekämpft, so kann man die Viewer-Disk X kopieren. Sie besagt, daß man Feindschiffe betreten darf. Also zurück in den Weltraum und an das nächste Feindschiff angedockt. Man findet hier (Bild 3) Nervengas, bessere Rüstung für Alice und kann die Viewer-Disks R und S kopieren. Beide Disketten sind jedoch verschlüsselt.

Da man momentan nicht weiterkommt, erinnert man sich an das Problem Damien Altron.

In der Bar von Ariel trifft man auf einen Lanta, der damit angibt, jeden Computer allein durch Diskussion zerstören zu können. Man nimmt ihn in die Crew auf und fliegt zum Stützpunkt Damien Altrons. Wieder kämpft man sich zum Hologramm vor. Nun beginnt der Lanta mit Damien zu sprechen und nach kurzer Zeit brennen die Sicherungen von Damien durch. Man kann nun den Raum hinter Damien Altron betreten und erfährt, daß er mit den Invasoren zusammengearbeitet hat.

Man kann hier auch die beiden Viewer-Disks übersetzen lassen. Man erfährt so, daß die Invasion nur durchgeführt wird, weil das Sternensystem

der Invasoren in kurzer Zeit zur Nova wird. Man fliegt nun nach Mastassini zu dem DSRE-Laboratorium. Hier muß man sich wieder zur nächsten Etage durchkämpfen. Vom leading scientist erhält man die Viewers-Disks U und V, die Lösungen für die Invasion bereitstellen. Man muß sich nun entscheiden, wie man vorgehen will. Entweder die Invasoren total vernichten oder aber ihre Heimatwelt retten. Hier der Weg, wie man die Heimatwelt der Invasoren rettet:

Man erhält eine Datenbank von der Wissenschaftlerin, die man zu dem Führer der Bremar ins Asteroidenschiff bringen soll. Man fliegt also wieder ins Rouyn-System und dockt an den Asteroiden an. Man übergibt dem Bremar die Datenbank. Dieser weigert sich jedoch, weil er fürchtet, daß das Rouyn-System nun von allen anderen Systemen abgeschnitten wird. Also fliegt man nach Ariel und versucht die Prophezeiung der Bremar zu erfüllen. In der Ariel-Bar trifft man die frühere Sängerin Orai. Diese nimmt man mit und verkauft sie dem Führer der Bremar als Frau, die die Prophezeiung erfüllt. Der Bremar glaubt die Geschichte und leitet die Rettung des Typhoon-Systems ein. Nun kann man für längere Zeit Urlaub machen.

Koordinatenliste, geordnet nach Systemen:

MASTASSINI-SYSTEM:
Planet Mastassini:
Hauptstadt: 803. 435
Sister Lab DSRE: 1186. 173
Planet Holebrook:
D-Coro Command Post: 386. 637
Starkiller HQ: 1669. 847
Pinnacle Base: 1126. 847
Mitchray Base: 790. 408
Amaro Aquarium: 429. 270

ARIEL-SYSTEM:
Planet Tikorr:
Hauptstadt: 1520. 460
Tikorr Club: 1472. 530
DSRE Labs: 667. 367
Repair dock: 547
Planet Ariel:
Hauptstadt: 1710. 810
Rebel Base: 1571. 546
Damien Altron: 1411. 426

CIBERAN-SYSTEM:
Planet Ciberan:
Ciberan City: 588. 387
Research Center: 610. 608
Qual Control Base £3: 912. 473
Main Pr. Station £2: 747. 348
Base General Rodgen: 907. 605
Planet Varon:
Trade City Ghupon: 1360. 600
DISP Temple: 570. 286
Ulgurch: 1726. 634
Leader's Hall: 670. 629

ROUYN-SYSTEM:
Planet Rouyn:
Mining Post: 1524. 608
Refugee Base: 947. 306 *vw*

Millenium 2.2

Von Andreas Möller aus Hamburg stammt die Auflistung der Minenförderung in Tonnen pro Tag aller besiedelbaren Planeten. Damit könnt Ihr professionell in den Bodenschätze-Abbau einsteigen und Geld scheffeln. *vw*

FÖRDERMENGE IN TONNEN PRO TAG

	MOON	CALLISTO	ENCELADUS	LEDA	TETHYS	SATURN	RHEA	TITAN	HYPERION	PHOEBE
HYDROGEN	375	375	750	375	562	5625	187	750	—	375
OXYGEN	2625	—	375	—	281	750	187	187	—	375
WATER	375	—	375	—	375	375	187	—	—	187
NITROGEN	375	375	375	375	187	2625	375	1875	—	562
METHAN	—	—	—	3000	187	375	—	562	375	375
SULPHUR	—	750	—	1125	—	1125	—	—	1875	—
TITANIUM	5625	2625	—	—	—	—	—	—	—	1500
ALUMINIUM	3937	1687	2250	—	1312	—	—	—	1687	—
COPPER	—	1125	—	750	750	—	—	—	750	—
SILICA	4125	3750	2437	1875	4500	5625	5625	—	—	3750
IRON	3375	3000	1312	1312	—	3375	—	—	—	1312
SILVER	—	375	—	—	—	—	—	1125	—	—
CHROMIUM	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PLATINIUM	—	750	—	—	—	—	3937	1500	—	—
URANUM	—	—	—	937	4125	—	—	1687	562	—

	MIRANDA	URANUS	ARIEL	UMBRIEL	TITANIA	OBERON	NEPTUNE	TRITON	PLUTO	MARS
HYDROGEN	—	187	562	187	1312	375	562	1312	937	375
OXYGEN	—	—	187	375	187	375	—	1125	—	750
WATER	—	—	—	—	187	937	—	1500	—	1560
NITROGEN	—	750	1687	187	—	562	—	562	375	492
METHAN	—	2062	187	—	1875	—	1687	375	1687	—
SULPHUR	—	375	1218	1500	1125	—	562	—	937	—
TITANIUM	—	562	—	—	—	750	—	2625	—	—
ALUMINIUM	—	—	3187	—	—	375	3000	—	—	—
COPPER	375	2625	—	—	375	—	2437	—	—	—
SILICA	5625	3000	4921	5250	3000	2625	1312	3375	4875	4500
IRON	1500	1312	—	—	—	937	1687	—	—	5625
SILVER	3375	—	—	—	937	—	—	—	—	750
CHROMIUM	—	—	—	—	—	—	—	3187	—	—
PLATINIUM	375	—	937	—	—	—	2625	187	1687	—
URANUM	—	750	—	—	—	1593	187	—	750	—

M.U.D.S.

Georg Gruber aus Abensberg hat sich mit seiner Monstertruppe bis in die Oberliga vorgearbeitet. Hier seine Empfehlungen.

Rassen:

— Whizzles: Die kleinen grünen Laufsaurier eignen sich wegen ihrer Größe gut als Renner. Leider halten sie körperlich nicht viel aus, deshalb sind sie nicht die erste Wahl. Da man von Anfang an zwei Whizzles besitzt, sollte man sie als Ersatz-Runnerteam behalten.

— Warklonkes: Die netten Kerle sind schnelle Läufer. Sie eignen sich gut als Runner oder Hero. Leider haben auch sie körperlich nicht viel drauf, so daß man sie nicht nach der Graslandschaft einsetzen sollte.

— Bulles: Diese Typen sind stark und nicht gerade intelligent. Wegen ihres Körperbaus sind Bulles alles andere als schnell. Ihnen ist schon manches Mal ein Whizzle entkommen. Man sollte sich so schnell wie möglich andere Blocker wie Forayes oder Hardwinders beschaffen.

— Menschen: Menschen sind tolle Allroundspieler. Einige Menschen haben Hirn und andere wieder viel Kraft. Man sollte sich den Menschen, den man kaufen will, unbedingt vorher ansehen — manchmal sind auch Nieten darunter. Unter 1300 ist ein Mensch nicht geeignet. Am besten als Runner oder auch als Hero einsetzen.

— Forayes: Forayes sind stark und haben Hirn. Sie sind schneller als Bulles und eignen sich hervorragend als Blocker.

— Shemons: Sie sind die einzigen weiblichen Spieler in der IMO. Shemons sind mittelstark, superschnell und haben Verstand. Daher eignen sie sich gut als Hero oder Runner. Sie sind meine persönlichen Favoriten für den Platz des Hero.

— Pustoks: Das krakenähnliche Wesen ist eigentlich nur in der Wasserwelt zu gebrauchen. Als Runner oder Hero spielen sie ihre Fähigkeiten aus. Pustoks sind gefährdet, wenn der Gegner aggressiv spielt.

— Hardwinder: Sie sind ein Phänomen der Evolution. Die wurmähnlichen Tiere sind gute Blocker und Runner zugleich und in jeder Welt zu gebrauchen.

— Leeeens: Die körperlich schwachen Wesen mit viel Verstand eignen sich gegen taktisch spielende Gegner gut als Hero. Sonst nicht zu gebrauchen.

— Tales: Die putzigen Tiere können sich nur in der Baumwelt als Runner behaupten. In anderen Welten sind sie zu schwach.

— Knaracks: Knaracks sind riesige Insekten und ungeheuer stark. Sie sind wohl die besten Blocker in der Liga. Knaracks sind trotz ihrer Kraft friedliche Wesen.

— Etants: Durchschnittlich schnell laufende Echsen, deren Eigenschaften insgesamt durchschnittlich sind. Man sollte sie nicht zu viel einsetzen — es gibt bessere Lösungen.

— Fuzzools: Die großen Kerle gehören in den Angriff. Sonst könnte man dasselbe sagen wie über die Etants.

— Goblins: Goblins sind gute und schnelle Heros oder Runner. Leider sind sie schwach und werden leicht von der gegnerischen Mannschaft zerlegt.

— Scirons: Diese skorpionähnlichen Wesen sind stark und mordsaggressiv. Sie halten das Fünffache an Schlägen aus wie irgendein anderes Wesen. Wenn der Gegner Scirons

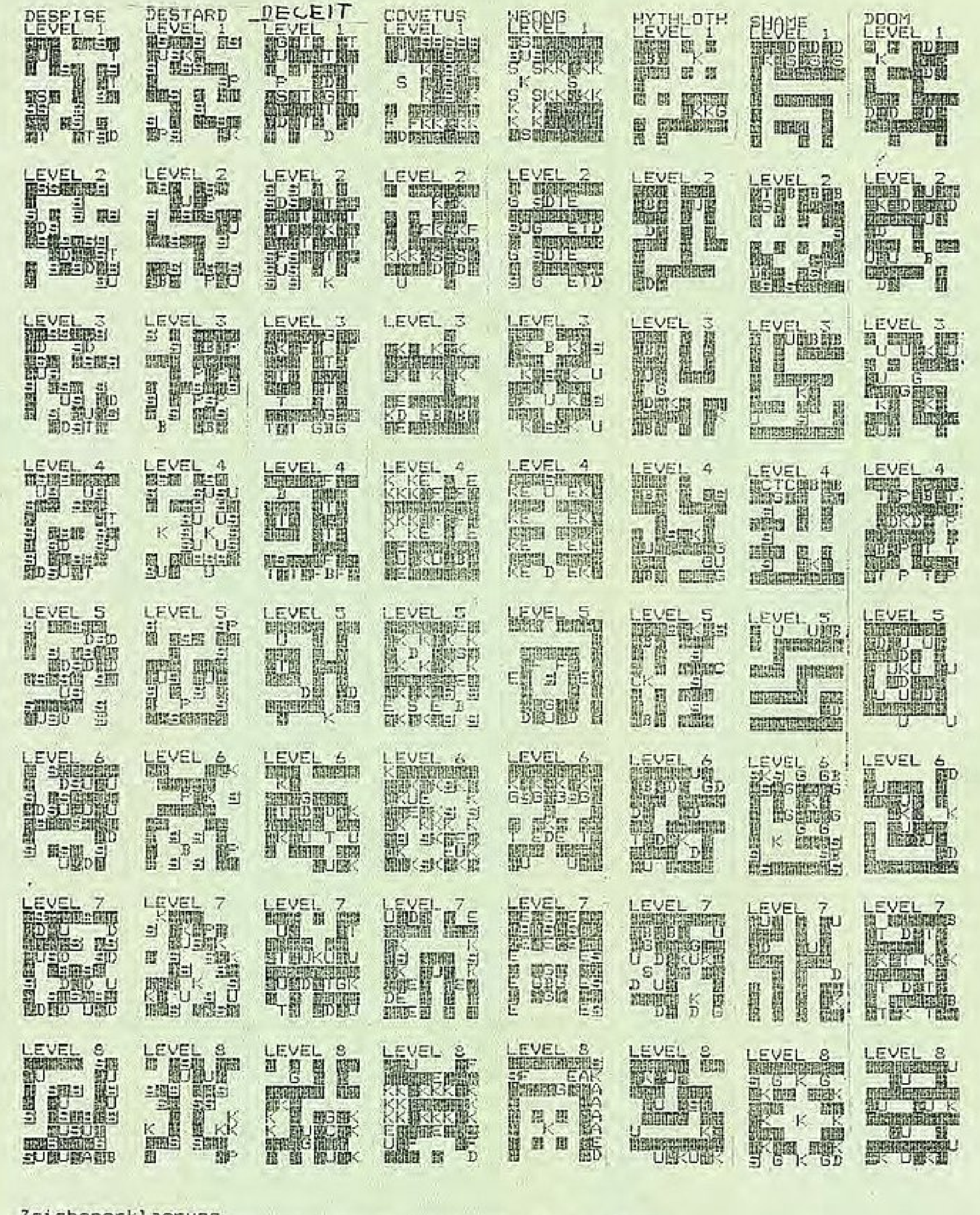
hat, muß man sich auch welche besorgen. Ansonsten wird die eigene Mannschaft zerlegt. Taktisch als Runner einsetzen.
— Antaras: Diese Insekten sind schnell, schwach und gerissen. Als Runner sind sie nicht am falschen Platz.

Möglichkeiten in einer Stadt:
— Hotels: Immer die Absteige nehmen, da sonst die Kosten zu hoch werden.
— Bank: Man sollte sich dort am besten einen Kredit holen und auf sich selbst setzen. Den Gewinn braucht man, um entstehende Kosten zu decken und um neue Spieler einzukaufen.
— Kredithai: Meidet diesen Typen — er verlangt horrende Zinsen!
— Spielermarkt: Dort gibt's die Spieler. Oft hinschauen!
— Heiler: Eine tolle Einrichtung! Er repariert Eure Spieler wieder für wenig Geld. Nach jedem Match ist Euer Besuch Pflicht.
— Taverne: Spionieren bringt nichts! Falls man oft gewonnen hat und eine gute Moral besitzt, sollte man eine Prügelei anfangen. Das Bestechen von Spielern ist Geldverschwendung.

Allgemeine Tips:
1. Immer selbst spielen!
2. Am Rande des Feldes laufen und in Tornähe der Mitte zustreben!
3. Keine Fernwürfe riskieren, sondern über den Wassergraben springen und drüben werfen.
4. Immer den Hero übernehmen. *vw*

Ultima V

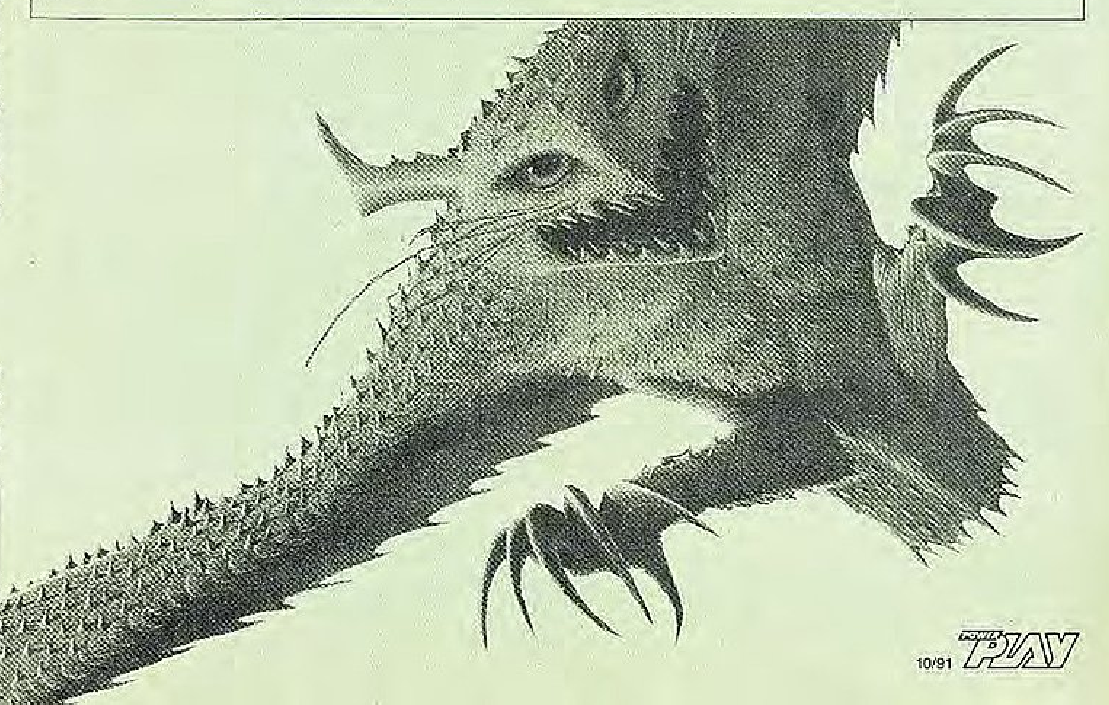
Burkhard Duemler aus Fredeburg hat ein Herz für alle "Amigianer". Damit sie weniger Probleme mit der "Ultima V"-Umsetzung für ihren Lieblingscomputer haben, hat er alle Dungeons kartographiert. Die sind zwar nicht besonders schwer, verbergen aber manchen Hinweis und viele Besonderheiten, die ein echter Avatar gesehen haben muß. *vw*

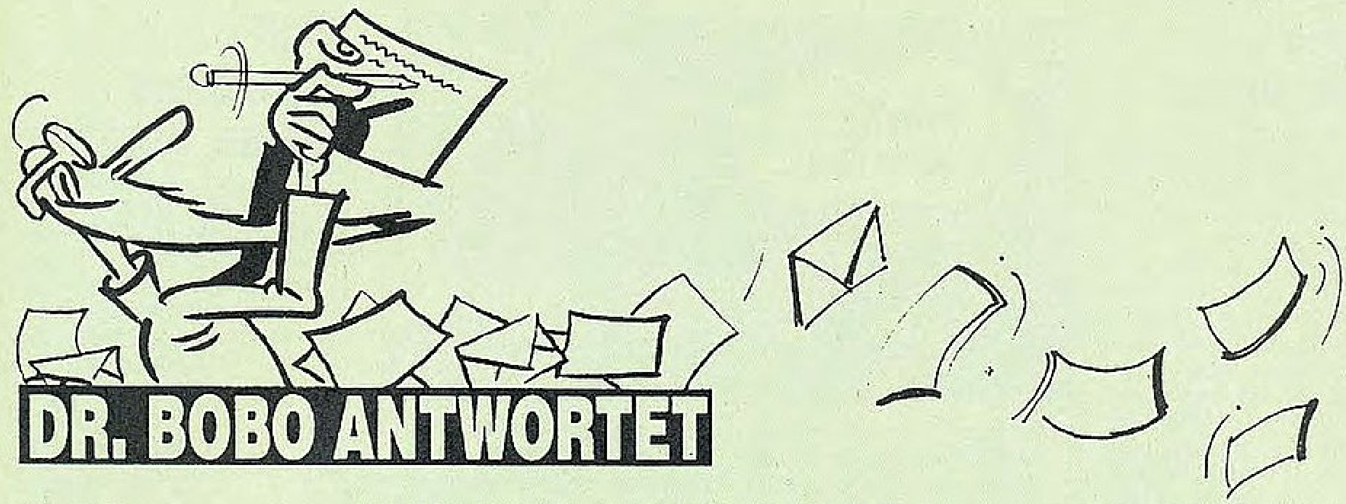


Back to the Future 3

Andre Zimmermann aus Köln verrät uns die Paßwörter für die ersten drei Level der Zeitreise. *vw*

Level 1: Rotten Cheat
Level 2: Lousy Cheat
Level 3: Low Down Cheat





DR. BOBO ANTWORTET

Captive

Manfred Cordes kann die Frage von Peter Beyer beantworten. Er hatte sich bis zum zweiten Planeten der zweiten Runde vorgearbeitet und saß hoffnungslos fest.

Um weiterzukommen, muß er ein schwerauffindbares Clipboard mit der Nummer 15099 besorgen. Das Clipboard findet man auf dem Mond Phoopel in Mission 0002. Ohne dieses Board kann das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden. Wichtig ist auch noch, daß man von nun an unbedingt den "Vision Corrector" einsetzen sollte, um unsichtbare Wände verschwinden zu lassen.

Bard's Tale III

Christoph Brüninghaus aus Gummersbach hängt in Gelidia fest. Er hat Probleme mit der Statue, dem magischen Vorhang und den drei Kreisen auf dem Boden (im Ice Keep). Was soll er nur mit all diesen seltsamen Dingen anfangen?

Die Antwort zu Rainbow Islands

Hülja Demir aus Velbert weiß, wie man mit dem vierten Endgegner auf den Regenbogen-Inseln fertig wird und beantwortet die Frage von Jürgen Hoff.

Zuerst immer die Minisonnen abschießen. Anschließend hinter der großen Sonne her- und dabei fleißig Bögen werfen. Dabei nie am Boden einen Bogen schlagen, sondern immer erst hochspringen und die Bögen auf die Gegner fallenlassen. Bevor die Sonne zum Schuß kommt, schnell zur Mitte oder an den äußersten Rand laufen. Anschließend in der Mitte hochspringen und einen Bogen schlagen. Beeilung ist angesagt, das Wasser steigt sehr schnell.

Eye of the Beholder

Steffen Appel aus Buseck treibt sich in der Unterwelt von "Eye of the Beholder" herum und hat ein paar Fragen, die unbedingt der Klärung bedürfen.

Im vierten Level kann er die magische Wand (bei 82) nicht auflösen, hinter der sich der "Drow Cleaver" verbirgt.

Im Transporterfeldraum in Level 5 (72-83) kommt er nicht an die Items (Long Sword, Detect Magic Scroll usw.) heran. Wer kann helfen?

Sword of Vermillion

Stefan Gottschalk aus Essen spielt auf seinem Mega Drive mit Vorliebe "Sword of Vermillion". Trotz Tips im Hintbook ist es ihm bis jetzt nicht gelungen, ein wichtiges Item zu erhalten. Seine Frage: Wie bekommt man beim Händler in Malaga das Sword of Vermillion?

Fish

Marc Werner aus Stuttgart sitzt beim Text-Adventure "Fish" fest. Er ist "In the Dimensions" gefangen und versucht verzweifelt an den dringend benötigten "Cylinder" zu kommen. Kann ein Dimensions-Agent weiterhelfen und die genaue Befehlsfolge schicken?

Cadaver

Cadaver und kein Ende. Dieses Programm bereitet nicht nur Alexander Novakovic aus Wien Probleme, sondern auch zahlreichen anderen Lesern. Alexander hat im vierten Level das Glück verlassen. Er hat die vier Planeten eingeworfen und will nun den Globus untersuchen und den Schalter drükken. Leider stimmt dabei etwas nicht. Was hat es mit der bleigefüllten Kiste auf sich? Jemand von Euch muß ihm das Globus- und Bleiproblem genauer erklären.

Cadaver — The Payoff

Michael Lüder aus Waltrop treibt sich mit Karadoc in der neuen Mission-Disk von Cadaver herum. Er hat die ersten acht Räume in der Wirtschaft erkundet und ist dabei auf ein paar Fragen gestoßen.

Wo findet er das Essen für den Mann, der im hinteren Raum am Tisch sitzt?

Wie läßt sich die Schatztruhe im zweiten Raum öffnen?

Wo findet er den zweiten Opferdolch, den er in die Löcher des Altars im zweiten Raum stecken muß, um den Geheimgang zu öffnen? Den ersten hat er im Schlafzimmer unter dem Kissen gefunden. Ist schon jemand von Euch weiter vorgedrungen.

Castle Master

Thomas Loretan aus Riehen kann die Frage von Bernhard Rossberg beantworten. Ihm fehlte der Schlüssel zum "King's Solar".

Zuerst muß man alle zehn Pentacles, die im ganzen Schloß verteilt sind, finden. Danach geht man in den Gruftvorraum, öffnet dort die Türe und nimmt den Schlüssel aus der Gruft. Damit wäre dieses Problem aus der Welt geschafft.

Drachen von Laas

Jens Schultz aus Bad Münder hat ein Problem mit Attic's Text-Adventure "Drachen von Laas". Wie kommt er am Toll vorbei, der die Brücke in den Osten von Laas bewacht? Wie sieht es überhaupt mit einer Komplettlösung zu diesem Spiel aus? Eine Anleitung ist noch überfällig.

Leisure Suit Larry II

Ach ja, der gute, alte Larry. Schön, daß er immer noch seine Fans vor dem Computer findet. Markus Huber aus Dingolfing hat ein kleines Problem mit der christlichen Seefahrt. Wie bringt er Larry sicher wieder von der USS Love Tub herunter? Was muß man mit den Früchten machen?

Flight of the Intruder

Markus Klaus aus Alsfeld knabbert an der hammerharten Landung auf dem Flugzeugträger. Trotz zahlreicher Versuche zerlegt er bis jetzt seine Maschinen auf dem Landedeck. Welcher Pilot kann ihm ein Rezept für eine perfekte Landung schreiben? Am besten mit den passenden Tastaturkommandos und den Steuerungsanweisungen.

Gynoug (Mega Drive)

Beim Balleralptraum "Gynoug" wendet *POWER-PLAY*-Leser Ibrahim Köse sein Schutzschild teils auch als Waffe an: Ihr könnt z.B. bei Mittel- oder Endgegnern das Schild aktivieren und damit direkt in die jeweilige Schwachstelle des Gegners düsen. Das genügt teilweise schon, um den Feind zu vernichten. Wenn nicht, ist Vorsicht geboten: Eine solche Aktion läßt Euer Schutzschild innerhalb von maximal zwei Sekunden hinwegschmelzen.

Solomon's Club (Game Boy)

Die ersten 28 Paßwörter zu "Solomon's Club" auf dem Game Boy kommen von Peter Froschauer aus Linz in Österreich. Peter rät Euch außerdem, alle dunklen Steine wegzuzaubern oder an freien Stellen einen Stein hin- und wieder wegzuzaubern. Darunter findet Ihr oft Bonus- bzw. Extraleben versteckt.

Raum	Code
1. Level	
1	?JJJJJ
2	4KJBJJJJ
3	8KJDJJJJ
4	JKJHJJJJ
5	OKJSJJJJ
6	OKYYJJJJ
7	MKBYJJJJ
— Bonusraum —	
8	2HDYJJJJ
9	KHHYJ?JJ
10	4HSYJ?JJ
2. Level	
1	ODJ?JJ
2	VDKJB?JJ
3	CZKJDOJJ
— Bonusraum —	
4	MZKJHOJJ
5	TZKJSOJJ
6	TZKJYOJJ
7	4ZKBYOJJ
— Bonusraum —	
8	VZHDYOJJ
9	KZHHYOJJ
10	GZHSY?JJ
3. Level	
1	82DJJJ
2	KZDKJBJJ
3	??DKJDJJ
4	OZDKJHJJ
5	Q3DKJSJJ
6	QDDKJYJJ
7	GDDKBYJJ
— Bonusraum —	
8	RDDHDYJJ



Viele Karten, Skizzen und Lagepläne findet Ihr diesmal auf den folgenden vier Seiten. Der NES-Neuling "Solstice" ist z.B. schon durchkartografiert, ebenso wie weite Strecken des Mega-Drive-Hits "Sonic the Hedgehog". Zu letzterem Modul könnten wir jedoch durchaus noch ein paar präzise Karten für versteckte Extraleben oder Abkürzungen gebrauchen. Vor allem die späteren Levels sind noch weitgehend unerforscht.

Die Spielregeln für Tips-Profis und Spitzenschummler haben sich nicht verändert: Nach wie vor vergeben wir stolze 500 Mark für den Tip des Monats und weitere Prämien für alle anderen abgedruckten Tips. Videospieler, die einen MS-DOS-PC im Haushalt herumstehen haben, schicken mir ihre Hilfestellungen am besten gleich im "Word"-Format auf Diskette. Auch Karten sehen mit einem Malprogramm gezeichnet und auf einem brauchbaren Drucker ausgegeben, gleich viel besser aus. Im voraus danke für die Mühe.

Winnie

TIP DES MONATS

Parodius (Game Boy)

Daß der obligatorische Konami-Cheat (im Pausemodus: O, O, U, U, L, R, L, R, B, A) auch beim neuesten Produkt dieser Firma funktioniert, wißt Ihr bereits. Andreas Binzenhöfer aus Hochberg sandte uns darüber hinaus jedoch auch zwei Skizzen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Eine rettet Euch vor der strippenden Endgegnerin; mittels der anderen findet Ihr den Geheimlevel.

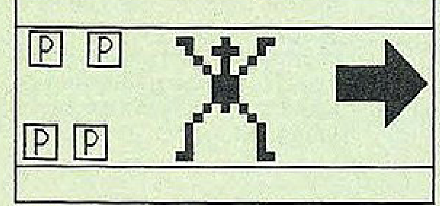


Bild 1.1

Stellt Euch an die vom Pfeil gewiesene Stelle und Ihr seid vor der aggressiven Stripperin sicher. *P* zeigt die Position eines Pinguins.

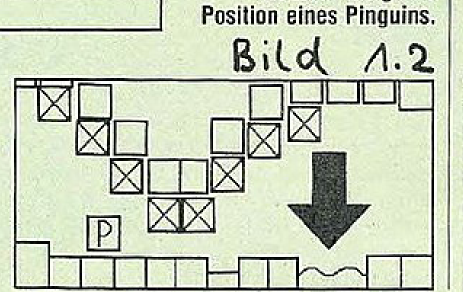


Bild 1.2

Hier, im dritten Level, versteckt sich der Geheimlevel von Parodius

WWF Superstars (Game Boy)

Alexander Voit aus München errang im wahrsten Sinne des Wortes folgende Tips zum Game-Boy-Modul "WWF Superstars": Alle Anfänger sollten sich den "Ultimate Warrior" als Spielfigur wählen. So müßt Ihr gegen den schwersten Gegner gar nicht erst antreten.

Geht Eure Gegner besser mit einem Drop Kick als mit einem Punch an. Der Punch zieht nur sehr wenig Energie ab; außerdem sind die Chancen nach drei erfolgreichen Punches einen Spezialschlag gegen einen Gegner mit großem Energievorrat nahezu Null.

Den "Clothline" könnt Ihr nur landen, wenn Ihr versetzt zum Gegner steht. Lauft Ihr damit frontal auf den Gegner, fällt nicht er, sondern Ihr dabei auf die Nase (und verliert dabei auch noch eine Portion Energie)

Einen Gegner bekommt Ihr nur dann in den "Headblock", wenn seine Energie schon ziemlich am Ende ist; dann könnt Ihr ihn mit zwei Punches, gefolgt von entweder einem Suplex oder einem Piledriver, um einen Großteil seiner verbliebenen Energie erleichtern.

Mit folgender Taktik legt Ihr nahezu jeden Feind mühelos auf die Matte: Verlaßt den Ring und wartet, bis der Gegner ebenfalls heruntersteigt. Ihr klettert nun flink wieder zurück und erwartet ihn auf einem der Seitenposten der Absperrung. Sobald Euer Gegner wieder in den Ring zurückkehren möchte, springt Ihr ihn vom Pfosten aus an. Er wird nicht ausweichen und deshalb eine Menge Energie verlieren. Wiederholt den Vorgang, bis seine Energie verbraucht ist; jetzt könnt Ihr ihn genüßlich "pinnen" und besiegen.

Rambo III (Mega Drive)

Zwei Endgegnerfliegen mit einer Klappe schlägt Thomas "Rambo" Huber aus Ennetturgi in der Schweiz: Ballert im Kampf gegen die Obermotze nach dem sechsten Level zuerst auf den Helikopter. Dieser stürzt im "Todeskampf" auf den Panzer und nimmt ihn so mit in den Sprite-Hades.

Golden Axe Warrior (Master System)

Na, na, wer zeichnet denn da seine Spielpläne immer noch mit Blei- und Buntstift auf kariertes Papier? Eigentlich müßten wir diese Kartografen-Todsünde sofort mit zwei Stunden Altered-Beast-Dauerspielen bestrafen; da das Material von Josef Schwarzmeier und Werner Schön aus Parkstein bzw. Weiden ansonsten sehr brauchbar ist, wollen wir diesen Patzer noch ein letztes Mal übergehen und die gute Absicht mit einem **Tip des Monats** belohnen.

Neben ihren Karten haben sie auch ein paar nützliche Tips und Anmerkungen parat:

In den Dungeons 1 bis (einschließlich) 9 findet Ihr jeweils einen Kristall und einen der gesuchten Gegenstände.

Auf J11 gibt's den ersten Dungeon — holt Euch zuerst die Axt, damit Ihr in den Kämpfen bessere Überlebenschancen habt. Auf J12 findet Ihr das erste zusätzliche Herz und für bare Münze (bzw. "Horns", wie die gebräuchliche Währung in GAW genannt wird) auf J15 einen besseren Schild.

Im zweiten Dungeon (G13) bekommt Ihr ein Seil zum Erklimmen von Bergen. Wichtig: Zahlt in D10 50 Horns, später weitere 100 Horns.

Im dritten Dungeon (C6) erhaltet Ihr eine Lampe; eine schnittige Klinge findet Ihr auf A5.

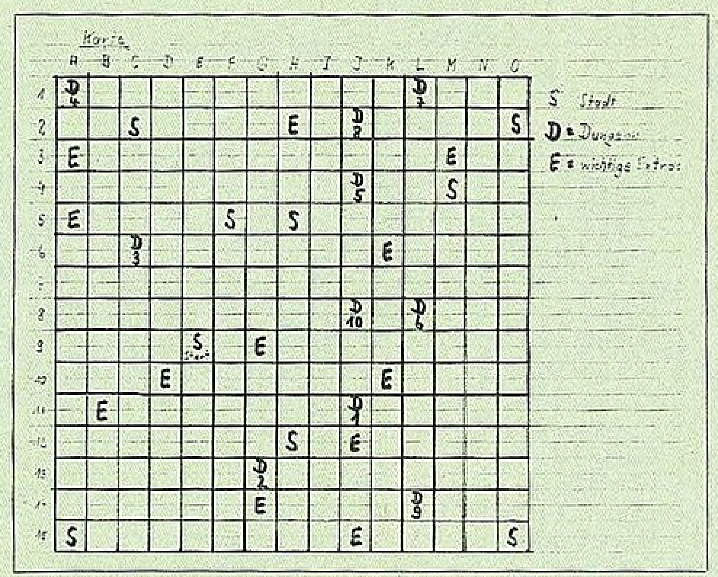
Im vierten Dungeon, A1, bekommt Ihr endlich ein Kanu; nun steht einer gemütlichen Flußfahrt nichts mehr im Wege.

Ab zu Dungeon Numero Fünf (J4). Mit den dort gefundenen Schuhen könnt Ihr Sumpflandschaften flink durchqueren.

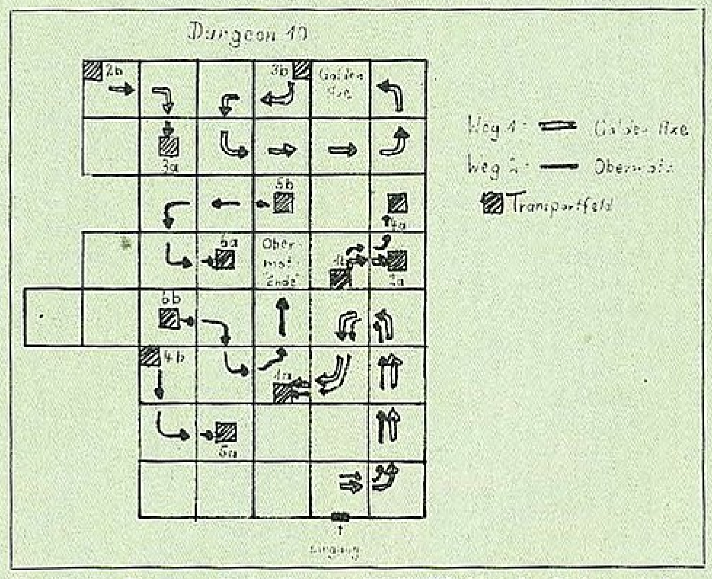
Habt Ihr die Brücke gefunden, solltet Ihr Euch nach L8 bewegen; dort (im sechsten Level) gibt's die magische Glocke. Sie macht Lava unschädlich und weist Euch den Weg zu geheimen Orten.

Im siebten Dungeon auf L1 wird's schon schwieriger — tretet besser öfters den taktischen Rückzug an, um die Herzen und blauen Fläschchen wieder aufzufüllen. Bleibt Ihr am Leben, findet Ihr als Extra ein Schiff, mit dem Ihr die Meere bereisen könnt.

Begebt Euch nun auf das Feld M3 und zerschlagt mit der Axt ein paar Steine. Laßt ruhig



Die Welt von Golden Axe Warrior auf einen Blick



Im zehnten Dungeon findet Ihr sowohl die "Golden Axe" als auch den finalen Obermotz

noch einmal ein paar Horns springen, bevor Ihr den gefundenen Geheimgang zum achten Level benützt. Dort erhaltet Ihr einen Zauberschlüssel, dem kein Schloß widerstehen kann.

Jetzt zurück übers Meer zum neunten Dungeon (L14); als Lohn gibt's einen Ballon, der Euch zu einer Karte zur Gesamtübersicht verhilft.

Jetzt, da Ihr alle Kristalle in der Tasche habt, müßt Ihr in den sechsten Level (L8) zurückkehren. Macht Euch dort auf eine deftige Überraschung gefaßt...

Mit etwas Glück erscheint eine Geheimtür zur zehnten Höhle (J8) — benutzt nun am besten die zweite Karte von Josef und Werner. Besorgt Euch die "Golden Axe" (Weg 1) und füllt Euch vor der Konfrontation mit dem Obermotz noch einmal auf. Mit dem Apfel, allen Fläschchen und einem vollen Leben dürftet Ihr diesen finalen Kampf überleben und das Spiel somit erfolgreich beenden.

Übrigens gibt's in der Nähe jeder Höhle einen Eingang, der ausschließlich zum Abspeichern dient.

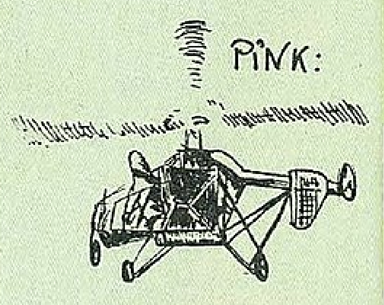
Shinobi (Game Gear)

In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits alle Levels des neuesten Shinobi-Abenteuers ausführlich erklärt. Sebastian Rösch aus Berlin er-



gänzt diese Tips mit fünf Taktikvorschlägen zu jedem der Endgegner, plus dazugehöriger Porträts der Unholde.

Pink: Beim Hubschrauber müßt Ihr nur zuschlagen und darauf achten, von welcher Seite her er auftaucht. Dem explodierenden Gegner weicht Ihr einfach aus.



Blue: Mit dem gelben Shinobi ist dieser Obermotz relativ einfach zu besiegen. Stellt Euch mit ihm auf den obersten Stein und schießt sofort, wenn der Bösewicht von rechts herankommt. Bleibt jedoch immer in der Hocke, da der blaue Ninja auch direkt über Euch auftaucht.

Yellow: Verharrt in der linken Bildschirmecke und springt dann auf den Arm der Maschine. Sobald der Kopf der Maschine verschwindet, müßt Ihr auf den Ninja schießen. Haltet durch, bald streckt auch dieser Feind die Waffen.

Green: Dieser finstere Geselle besteht aus drei Ninjas. Weicht dem Kopf aus und macht die Ninjas platt.

Neo Zeed: ...flammt, peitscht und wirft Bomben. Ihr könnt ihn nur mit dem roten Ninja besiegen. Springt nach oben, sobald die Feuerbälle kommen und schlagt zu; verfolgt ihn und schlagt ihn ein zweites Mal. Um der Peitsche zu entkommen, springt Ihr ebenfalls nach oben. Wieder-



holt das so oft als möglich und weicht dabei den Bomben aus. Neo Geo ist jedoch nicht der letzte Gegner des Spiels...

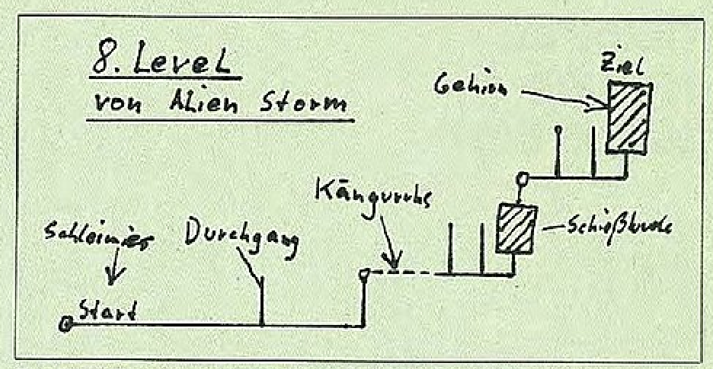


Magical Hat (Mega Drive)

Magical Hat haben wir bereits in der *POWER PLAY 8/91* ausführlich behandelt. Frank Stopfer aus Schwandorf sandte uns nun noch eine ausführliche Skizze zum dritten Teil des sechsten Levels. Dort findet Ihr (auf der mit einem Kreuz gekennzeichneten Stelle) ein Schwert. Danach begebt Ihr Euch zu dem Punkt, der auf der Skizze mit einem Pfeil eingezeichnet ist. Von dort aus weiter nach rechts, über das rote "Springseil" zum Extraleben. Weiterhin nach rechts; das Ehepaar mit dem fliegenden Auto erledigt Ihr mit gelben Pillen und gut gezielten Schlägen. Das Endmonster besiegt Ihr unter Einsatz der rot-gelben Pillen.

Danan (Master System)

Andre von Wettsteins Tip zu "Danan — The Jungle Fighter": Holt Euch in jedem der vier Levels das Lebenselexier für Kraft und Zeit; bevor Ihr gegen einen Endgegner antretet, solltet Ihr nun die Zeit auf Null verstreichen lassen. Dank dem Trank füllen sich nun alle Werte wieder auf und Ihr sackt nach dem Sieg gegen den Obermotz eine ganze Menge mehr Punkte ein.



Der letzte Level von "Alien Storm": haltet Euch immer rechts

Alien Storm (Mega Drive)

Jörn Fries aus Heddesheim weist den rechten Weg durch den verwirrenden achten Level von Alien Storm: Nehmt den Weg ganz rechts, wenn Ihr die grauen Schleimmonster zu Beginn des Levels besiegt habt. Beseitigt die heranhüpfenden Känguruhs und benützt ebenfalls den rechten Ausgang. Ein drittes Mal rechts geht Ihr nach der 3-D-Ballersequenz; Ihr gelangt so zum Gehirn der Alienarmada und damit in die letzte Konfrontation des Spiels.

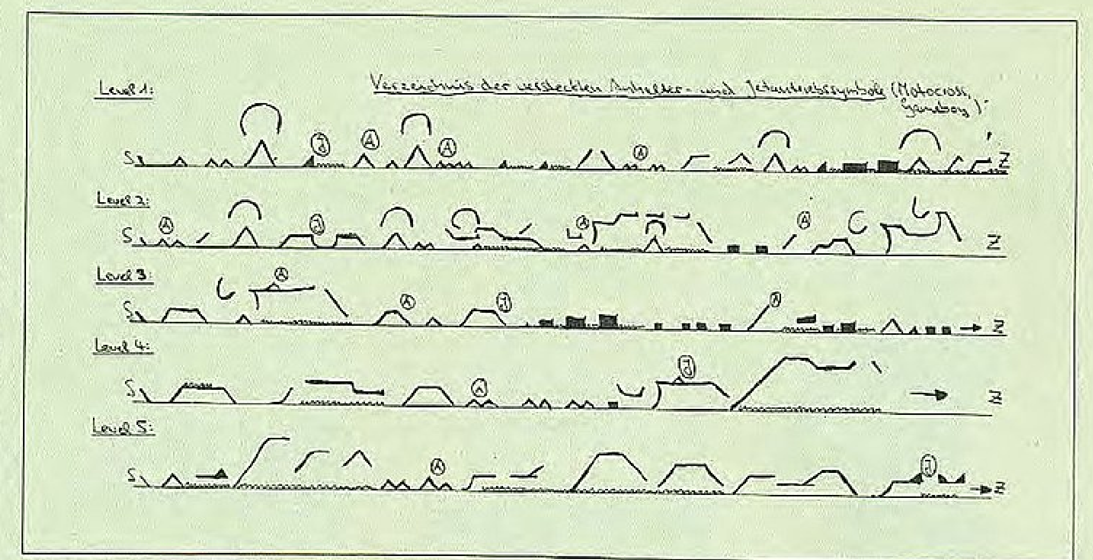
Midnight Resistance (Mega Drive)

Fritz Hien, ein Garant für Tips der Güteklasse "Kurz und Gut", verrät Euch, wie Ihr bei "Midnight Resistance" jeden Level einzeln anwählen könnt. Drückt, wenn nach dem Game Over die High-score-Liste erscheint, alle Knöpfe (A, B, C und Start) gleichzeitig und Ihr gelangt wieder in das Anfangsbild. Bei jedem weiteren Drükken der Tasten überspringt Ihr einen Level. Durchspielen ist kein Problem mehr.

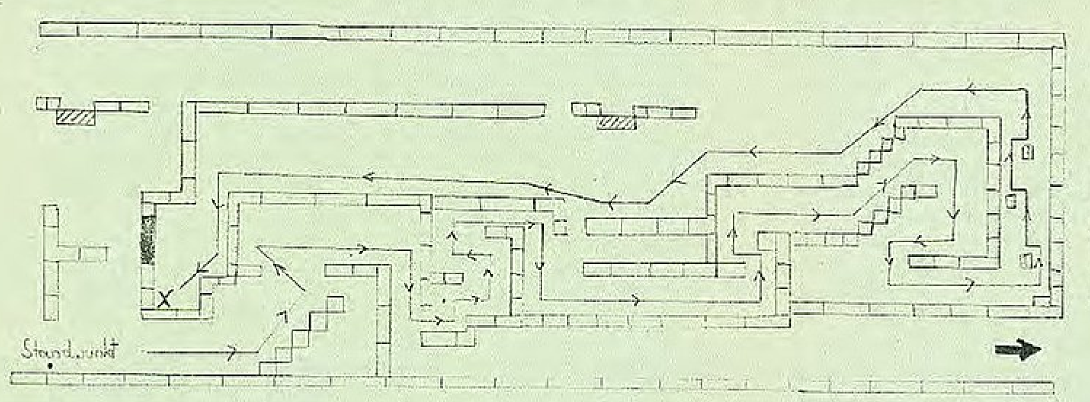
Motocross Maniacs (Game Boy)

Thiemo Jahnke aus Bodelshausen zeichnete Karten zu den ersten fünf Levels der Game-Boy-Raserei "Motocross Maniacs". Die letzten drei Strecken müßt Ihr jedoch selbst erkunden; in ihnen führen teilweise drei verschiedene Wege ans Ziel.

S: Start
Z: Ziel
A: Anhalter; verbessern die Zeit
J: Jetantrieb; damit könnt Ihr fliegen



Ab dem Pfeilsymbol gibt es keine versteckten Symbole mehr



Für den 29. Level gibt's leider kein Paßwort: Sammelt dort flink alle Pfeile ein; dann nach rechts unten vor das Rohr gehen und warten, bis der Endgegner auftaucht. Wenn Ihr nun alle Pfeile auf ihn abschießt, ist er besiegt und Minnie befreit. Versteckt Euch in den Rohren, falls der Obermotz zu nahe an Euch herantritt.

Mickey Mouse II (Game Boy)

Mickey hüpft, sammelt und springt seit einigen Monaten auf so gut wie jedem Videospielsystem: Nach massig Tops für die Master-, die Mega- und die Game Gear-Mickey Mouse, erspielte Matthias Wellmeir aus Kirchlengern alle Paßcodes zum Game-Boy-Abenteuer des Mäuserichs. Hier sind sie:

Level	Code
2	TEST
3	GAME
4	SHIP
5	RACE
6	WORD
7	SHOP
8	SIZE
9	QUIZ
10	DOLL
11	DATE
12	ZOOM
13	DISK
14	GOLD
15	ZERO
16	FIRE
17	ROOT
18	READ
19	TAPE
20	UNIT
21	SONG
22	TYRE
23	LOVE
24	NOTE
25	JAZZ
26	HELP
27	KING
28	GIFT

Ms. Pac-Man (Lynx)

Die Spezialisten vom internationalen Lynx-Club wissen, wie man jederzeit an den Beschleunigungsblitz von Ms. Pac-Man gelangt.

Folgende Kombination muß eingegeben werden:
PAUSE, A, A, B, OPTION 1, A, A, B, OPTION 1, PAUSE

Nun besitzt Ihr das Speed-up, das Ihr mit Knopf B beliebig oft einsetzen könnt.

Mercenary Force (Game Boy)

Mehr Yen für Söldner: Bei "Mercenary Force" für dem Game Boy rät Euch Marcus Gersdorf aus Wiesbaden im Titelbild die Tasten A, B, Select und das Steuerkreuz für ein paar Sekunden und gleichzeitig gedrückt zu halten. Statt der jämmerlichen 5000 Yen bekommt Ihr nun als Anfangskapital den zehnfachen Betrag (nach Adam Riese 50 000 Yen) aufs Konto gebucht. Viel Spaß beim Großeinkauf.

Spellcaster (Master System)

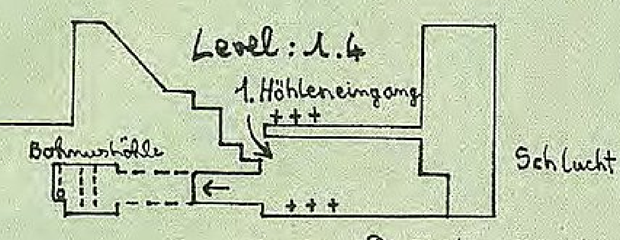
Mittlerweile spielt Mathias Flasskamp aus Wolfratshausen zwar meistens mit seinem Mega Drive oder seinem Game Boy, einen Tip für Master-System-Besitzer möchte er hier trotzdem loswerden. "Spellcaster" hält Mathias für ein unterschätztes Action-Adventure; wer seine Meinung teilt, freut sich vielleicht über folgende Liste für Paßwörter, Einstiegsorte, Lebensenergie (Strength) und Magie (Energy): ▶

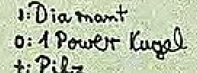
Ort	Lebensenergie	Magie	Paßwort
Jzumo	30	400	ssuOOwz8++AE YZ-S2GQimwHD
Mt.Miwa	30	540	pt0ZBk3479— vx3O3Zh3t8jD
Summit Temple	30	700	EIMxpgijnprP jmsRCSaq5JBC
Jzumo	50	730	YYYlocu2357b s2aVrBDmwAUC
Jzumo	44	675	SilVV5LLSUWa r2dIOkmJTrNC
Kumano Shrine	50	765	+STzjHa7ccee rZ-6I+Ir281D
Pyramide	60	695	CSaKqgy6behh SU0-1HHYAE7C
Tor zur Unterwelt	80	665	aqzTjJ7Ix0Xr +FIAMOOBQUVC

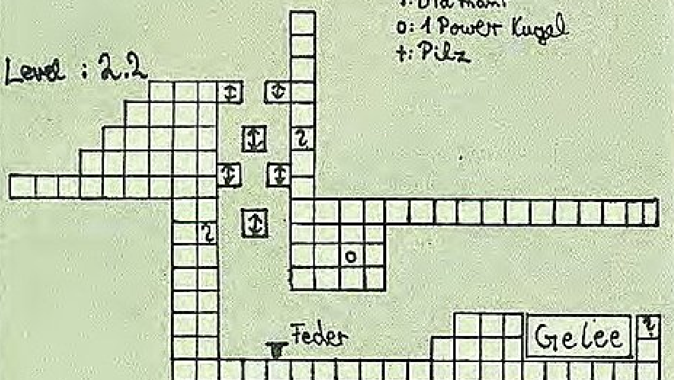
Mickey Mouse (Mega Drive)

Selbst der rasende Wunderigel Sonic kann an der Popularität der bekanntesten Maus der Welt nicht rütteln: Auch Rene Rautenberg aus Berlin hielt ihr die Treue und zeichnete Skizzen für alle versteckten Bonushöhlen des Spiels.

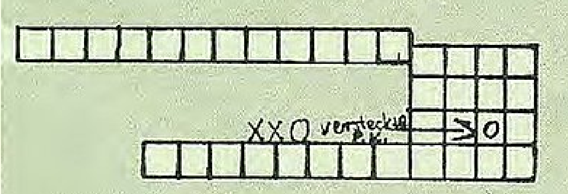


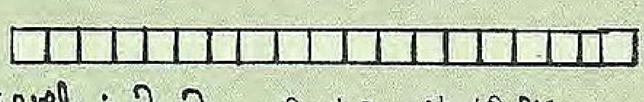




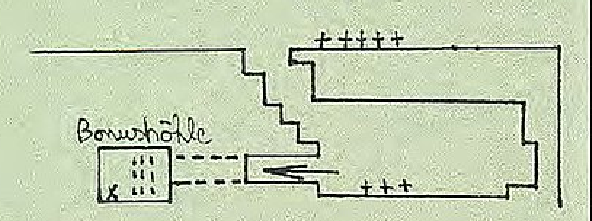


0: 1 Power Kugel





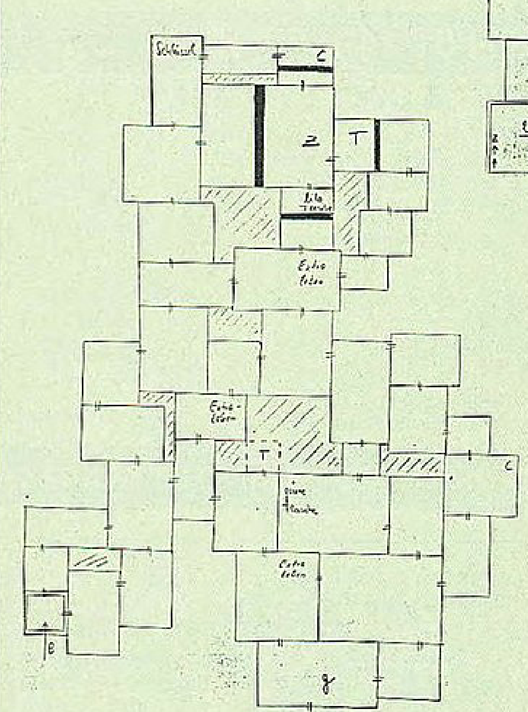
Level: 2.3 x: Beutel mit 10 Pflaumen
0: Power Kugel

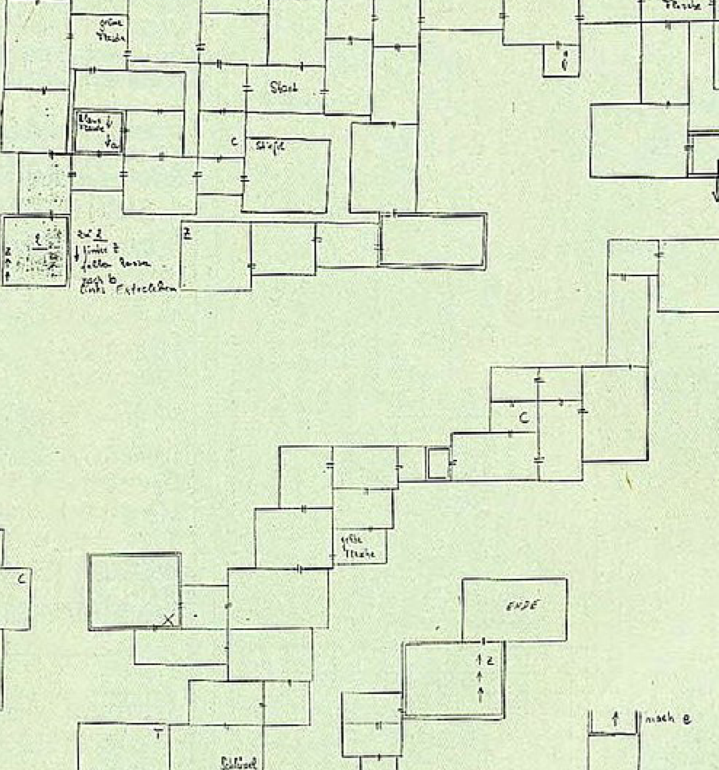




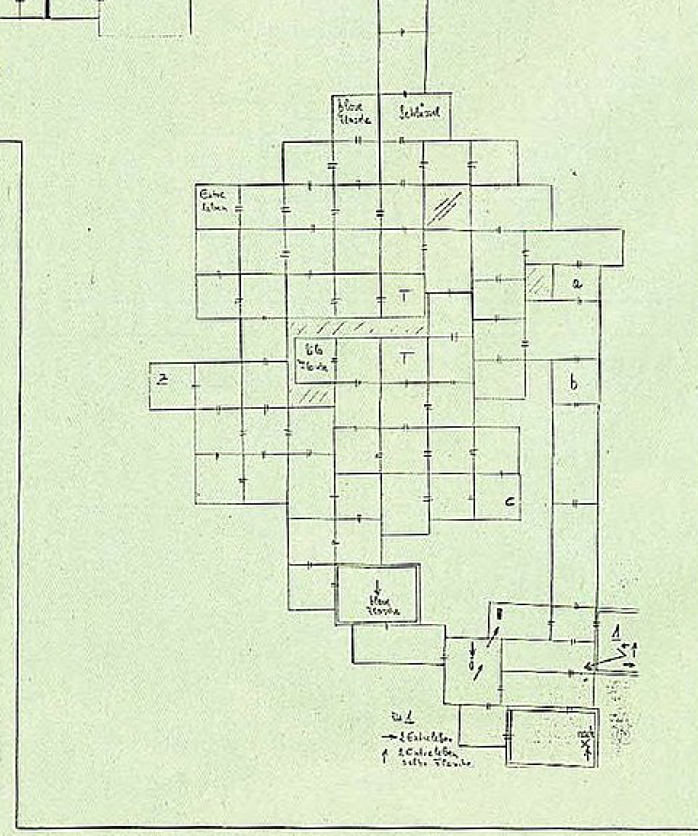
Solstice (NES)

Präzise Karten zu "Solstice", dem neuesten Action-Adventure für das NES, sandte uns Bernhard Marlok aus Wertheim.





C: Credit; *Z:* Teil des Zauberstabes; *T:* Teleporter; *Ö:* Türöffner; ist ein Raum mit doppelten Wänden verzeichnet, befindet sich darüber oder darunter etwas (achtet auf die eingezeichneten *Pfeile*);



Rampage (Lynx)

Der internationale Lynx-Club in Schmitten verriet uns, wie man bei "Rampage" den Start-Level beliebig anwählen kann: Drückt beim Auswahlmenü für die Monster PAUSE — PAUSE. Wählt nun Euer Monster und — bei Auftauchen der Zeitung — mit Option-1-Taste und Steuerkreuz den gewünschten Level.

Tiger Heli (Mega Drive)

Tim Schwerdtner gab sich nicht mit der kümmerlichen Anzahl von Credits zufrieden, die während der Aufforderung "Please push only one player start button" angezeigt wird. Sein Tip: Mit der A-Feuertaste erhaltet Ihr pro Druck ein zusätzliches Continue. Es existiert jedoch ein Maximum; dieses richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad.

Afterburner II (Mega Drive)

Ibrahim Köse weiß, wie man sich bei "Afterburner II" die zwanzig ersten Levels anwählt: Haltet nach dem Auftauchen des Sega-Logos alle drei Feuerknöpfe gedrückt. Wer jetzt zusätzlich zweimal die Starttaste drückt, darf wählen. So müssen bis zur Landung auf dem Flugzeugträger nur noch zwei Stages (die 21. und die 22.) durchflogen werden.



GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 06721/35302

Titel		AM	PC
A10 Tank Killer	Act	89,95	89,95
Advanced Destroyer sim.	Sim	79,90	79,90
Blue Max	Sim	–	89,90
Bane/Cosmic Forge	Rol	89,90	89,90
Betrayal	Adv	89,90	–
Cardinal of The Kremlin	Sim	–	95,95
Covert Action	Adv	–	94,50
Dschingis Khan	Str	95,90	95,90
Great Courts 2	Sim	69,90	a.A.
Heroes Quest 2	Adv	–	89,90
Horror Zombies	Act	69,90	–
Kings Quest 5 VGA 256 fa	Adv	–	109,90
Lemmings	Act	64,00	–
Secret Monkey Island Dt.	Adv	85,90	95,90
Nam	Str	76,90	87,90
Sim Earth	Sim	a.A.	99,00
Space Quest 4	Adv	–	99,90
U.M.S. 2	Sim	79,90	85,90
Speichererw. A500 512 KB		99,90	
2 MB mit 2 MB bestückt		380,00	
Turbokarte 68000		380,00	
2/8 MB A 2000 mit 2 MB		440,00	
Joystick Competition Pro		34,95	89,95
Sound Blaster, dt. Anl.			349,00
3,5" Intern PC 1,44 MB			198,00
Hires Maus Amiga		69,95	
3 Tasten Maus PC			69,95

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

HB-Soft

Hardware + Software
Herbert Behnke
Homburger Str. 79, 6660 Zweibrücken

Titel	AMIGA	MS-DOS
3D Construction Kit	116,95	116,95
4D-Sports Boxing	87,95	87,95
A.T.P. Airline Transport Pilot	-	95,00
Atomino	59,95	65,90
B.A.T.	82,95	82,95
Bane of the Cosmic Forge	79,95	79,95
Bard's Tale III	65,95	79,95
Big Business	58,95	64,95
Carcharodon	a. A.	a. A.
Champions of Krynn	72,00	72,00
Crown	64,95	68,95
Elite Plus	-	79,95
Eye of the Beholder	74,95	74,95
F-15 Strike Eagle II	79,95	79,95
F-16 Falcon	69,95	89,95
F-16 Falcon Mission Disk 2	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	84,95
Flight of the Intruder	74,95	89,95
Flugsimulator IV	-	167,00
FS IV Scenery Designer	-	99,00
Ghenghis Khan	83,95	83,95
Great Courts II	74,95	74,95
Indiana Jones 3 Adv.	69,95	69,95
Ishido	69,95	79,95
Kalhaan	74,95	74,95
Kick Off II	56,95	74,95
Kings Quest 5	86,95	96,95
Lemmings	79,95	79,95
Lettrix	59,95	64,95
Links	-	85,95
Loom	75,95	79,95
LOOPZ	49,95	65,90
Manchester United Europe	64,95	64,95
M1 Tank Platoon	75,95	85,95
Prince of Persia	74,95	79,95
Projekt Prometheus	69,95	69,00
Puzznik	59,90	-
Railroad Tycoon	89,95	94,95
Red Baron	85,95	85,95
Return of Medusa	69,95	69,95
Secret of Monkey Island	87,95	87,95
Sim City + Populous	74,95	74,95
Sim Earth	-	79,90
Skull & Crossbones	62,95	62,95
Sorcerers Get All the Girls	-	74,95
Space Quest IV	-	88,90
Spirit of Adventure	64,95	68,95
Spirit of Excalibur	72,95	82,95
Stellar 7	67,95	67,95
Teenage Mutant Hero Turtles	79,95	79,95
Tracon II	135,95	135,95
UMS 2	85,90	85,90
Wild West World	84,95	-
Wing Commander	-	84,90
Wing Comm. Secret Missions	-	42,95
Wing Comm. Secret Missions II	-	42,95

AdLib m. Jukebox	229,- DM
Lautsprecher (passend zu AdLib)	56,- DM
kpl. Preis (AdLib u. Lautspr.)	279,- DM
f. Amiga: Amiga 500	850,- DM
Amiga 2000	1650,- DM
CDTV	1600,- DM
A2286 (AT-Karte)	850,- DM

Nur Versand per NN. Versandkosten DM 6,50 + NN.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Telefon: 06332-14318

The Land of Magic Soft

Neu Neu

*** Das Softwareland, das Sie verzaubern wird! ***

* COMPUTERSOFTWARE VON A-Z FUR AMIGA, ATARI, MS DOS, C 64, GAMEBOY and LYNX *

AMIGA

ADV. DESTROYER SIM.	73.90
ARMOUR GEDDON	59.90
BARDS TALE 3	59.90
CASH	59.90
CHUCK ROCK	59.90
CHUCK YEAGERS 2.0	59.90
CRICKET (1MB)	74.90
DAS BOOT	74.90
DICK TRACY	64.90
DISC	66.90
DRACHEN VON LAAS	59.90
EYE OF THE BEHOLDER	74.90
F-29 RETALIATOR	64.90
GHOST BATTLE	64.90
GODS	59.90
HIGH ENERGY II	69.90
JAHANGIR KHAN	67.90
LEMMINGS	59.90
METAL MASTERS	64.90
MIG 29 FULCRUM	87.90
MONKEY ISLAND	73.90
PGA GOLF	59.90
PRO SPORT CHALLENGE	74.90
RAILROAD TYCOON	81.90
SHADOW DANCER	59.90
SPIRIT OF ADVENTURE	74.90
UNENDL. GESCHICHTE 2	66.90
VIRUSCOPE (Anw.)	49.00
WONDERLAND (1MB)	74.90
XCOPY PROF.	79.00

IBM

ADV. DESTROYER SIM.	73.90
BARDS TALE 3	73.90
BETRAYAL	81.90
BLUE MAX	81.90
BUCK ROGERS	87.90
CHAMPION OF THE RAJ	59.90
HIGH ENERGY 2	74.90
INDIANA JONES	73.90
JETFIGHTER 2	94.90
KEYS TO MARAMON	73.90
LEMMINGS	81.90
MONKEY ISLAND	73.90
PGA GOLF	74.90
PORTS OF CALL	81.90
PREDATOR 2	59.90
RAILROAD TYCOON	81.90
SPIRIT OF ADVENTURE	74.90
SPIRIT OF EXCALIBUR	87.90
ULTIMA 6	81.90
UNENDL. GESCHICHTE 2	81.90
WONDERLAND	81.90

ATARI ST

ARMOUR GEDDON	59.90
BAT	87.90
BETRAYAL	74.90
CHUCK ROCK	59.90
DISC	66.90
DRACHEN VON LAAS	59.90
GODS	59.90
LEMMINGS	59.90
MONKEY ISLAND	73.90
PREDATOR 2	59.90
SHADOW DANCER	59.90
TOKI	59.90
WONDERLAND	73.90

C 64

BACK TO THE FUTURE 3	39.90
BETRAYAL	59.90
BUCK ROGERS	59.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59.90
FIRE & FORGET 2	39.90
SHADOW DANCER	47.90
TURRICAN 2	39.90
ULTIMA 6	59.90
UNENDL. GESCHICHTE 2	39.90

GAMEBOY

BALLOON KID	44.00
BASEBALL	44.00
BOMBER BOY	47.00
DR. MARIO	47.00
GOLF	44.00
KING OF THE ZOO	47.00
MOTOCROSS MANIACS	44.00
PAPERBOY	44.00
SPIDERMAN	44.00
SUPER MARIO LAND	44.00
TURTLES	59.00
TENNIS	44.00
WIZARDS & WARRIORS	44.00
WWF SUPERSTARS	59.00
GAMEBOY GRUNDGERÄT	155.00

und viele andere

LYNX

CALIFORNIA GAMES	67.00
ELECTROCOP	59.50
GAUNTLET	67.00
PAPERBOY	67.00
SHANGHAI	67.00
XENOPHOBE	67.00
LYNX GRUNDGERÄT	189.00

HIER FINDEN SIE NUR EINEN KLEINEN AUSZUG UNSERES KOMPLETTEN ANGEBOTES, FRAGEN SIE NACH IHREM PROGRAMM! FORDERN SIE BITTE UNSER INTERNES INFOMAGAZIN MIT AKTUELLER PREISLISTE FÜR 2.50 DM IN BRIEFMARKEN AN.

Telefonische Bestellung Mo.-Fr. von 9.00 bis 21.00 Uhr, Samstags von 9.00 bis 14 Uhr * 24 Std. Bestellannahme!
Land of MAGIC SOFT, S. Fischer&A. Carow GbR * Unterbruch 13 * 4156 Willich3
Tel: 02154/87318 Fax: 02154 87219 BTX: 021548476
Kein Ladenverkauf! * Versand ins Ausland nicht möglich! * Kurzfristige Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!
Versand erfolgt per UPS (+10,00 DM), Post Nn. (+7,50 DM) oder Vorkasse (+5,00 DM V-Scheck) *= in Kürze Lieferbar

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

3 D-Construction-Kit, kpl.deutsch	109.—
Airbus A 320, komplett deutsch	+ 99.—
AMOS, Game Creator, incl.Runtime	105.—
AMOS - Compiler	59.—
AMOS 3 D	82,50
Amour - Geddon, Anltg.deutsch	64.—
Bandit Kings, 1 MB	89.—
Bane of the Cosmic Forge, 1 MB	89.—
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64.—
Big Business, Handbuch deutsch	55.—
Bundesliga Manager, kpl.deutsch	55.—
Bundesliga Manager professional	+ 74,50
Cadaver, komplett deutsch	67.—
Cadaver Level Disk, deutsch	39.50
Centurion Def.of Rome, deutsch	64.—
Cruise for a Corps, Handb.deutsch	67.—
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl.deutsch, 1 MB	72.50
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74.50
Enchanted Land, Anleitung deutsch	67.—
Eye of the Beholder 1 MB	74.50
Fate-gates of Dawn, kompl.deutsch	74.50
F 15 Str.Eagle II, Handb.dt.1 MB	74.50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79.—
F 16 Mission-Disk I u.II dt.Hdb.je	55.50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75.—
Flames of Freedom, Anltg.deutsch	+ 74.50
Flight of the Intruder, Handb.dt.	+ 79.—
Grand Prix (Formel 1) Handb.dt.	+ 81.50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69.—
Kaiser, Comp.u.Brettspiel, kpl.dt.	99.—
Kathedrale, komplett deutsch	89.—
Larry III, komplett deutsch 1 MB	89.—
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl.dt.	69.—
Kings Quest V 1 MB	89.—
Lemmings, Anleitung deutsch	64.—
Loom, komplett deutsch	75.—
M 1 Tank Platoon, Handb.deutsch	75.—
Maniac Mansion, kpl.dt.	69.—
Manchester United Europe, dt.	64.—
Master Golf, Handbuch deutsch	+ 86.50
Meros, Handbuch deutsch	67.—
MIG 29, Handbuch deutsch	79.50
Monkey Island, kompl.deutsch 1 MB	74.50
N.A.M., komplett deutsch	74.50
Outrun Europe, Anleitung deutsch	+ 64.—
Pirates, deutsches Handbuch	66.—
Powermonger, Handbuch deutsch	71.50
R - Type II	+ 67.—
Railroad Tycoon, kpl.deutsch 1 MB	74.50
Return of Medusa, komplett deutsch	69.—
Silent Service II, 1 MB, Handb.dt.	+ 86.50
SIMCITY u.Populous, Handb.deutsch	74.50
Sim Architecture I u.II, Hdb.dt.je	39.90
Space Quest III, kpl. deutsch	89.—
Spirit of Adventure, komplett dt.	69.—
Starflight II, Handbuch deutsch	+ a.A.
Their finest Hour, dt.Anleitung	75.—
Transworld, kompl.deutsch	69.—
UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74.50
Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75.—
Zak McKracken, kpl.deutsch	67.—
Speicherkarte 512KB/Uhr/abschaltb.	99.—
X-Power professional Cartridge	229.—
X-Copy II prof. Vers.3.4	79.—

AMIGA - CDTV

Hound of Baskerville	74.50
Lemmings	71.50
Psycho Killer	74.50
Sim City, deutsche Anleitung	74.50
Women in Motion	74.50
Wrath of the Demon	71.50

ATARI ST

3-D-Construction-Kit, kompl.dt.	99.—
Airbus A 320, komplett deutsch	+99.—
Australian Pioneers, kompl. dt.	74,50
Aces of t.Great War (Blue Max) dt.	+74.50
Bundesliga Manager, kpl.deutsch	59.—
Cadaver komplett deutsch	67.—
Cadaver Level Disk, deutsch	39.50
Chuck Rock, Anleitung deutsch	64.—
Cruise for a Corpse, Anleitung dt.	+ 67.—
Das Boot, Anleitung deutsch	+ 74.50
Dungeon Master, kpl.deutsch	69.—
Chaos Strikes Back	69.—
F 15 Str.Eagle II, Handb.deutsch	74.50
F 16 Falcon, dt.Handbuch	74.50
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt.Hdb.	55.50
F 16 Falcon-Mission-Disk II," "	55.50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75.—
Flight Sim.II, komplett deutsch	82.50
Flames of Freedom, Anltg.deutsch	74.50
Flight of the Indruder, Handb.dt.	89.—
Gods, Anleitung deutsch	64.—
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69.—
Kick Off II, dt.Anleitung	56.—
Final Whistle, dt.Anleitung	39.—
Killing Cloud, Handbuch deutsch	74.50
Loom kpl.deutsch	75.—
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl.dt.	69.—
Kaiser, Comp. u.Brettspiel, dt.	99.—
Lemmings, Anleitung deutsch	64.—
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75.—
Master Golf, Handbuch deutsch	+ 86.50
Manchester United Europe, Anltg.dt.	64.—
Maniac Mansion, komplett deutsch	69.—
Mercs, Anleitung deutsch	+ 67.—
MIG 29, Handbuch deutsch	79.50
Monkey Island, komplett deutsch	74.50
N.A.M. Handbuch deutsch	74.50
Outrun Europe, Anleitung deutsch	+ 64.—
Pirates, Handbuch deutsch	65.—
Powermonger, Handbuch deutsch	71.50
Powermonger-DATA-Disk "	+39.—
Railroad Tycoon, Handb.deutsch	74.50
Sim City u.Populous, dt.Handbuch	74.50
STOS - The Game Creator, deutsch	49.—
Their finest Hour, dt.Anleit.. 1 MB	75.—
Trans World, komplett deutsch	69.—
UMS II, deutsches Handbuch	74.50
Zak McKracken, kpl.deutsch	69.—

IBM

3-D-Construction-Kit, kpl.deutsch	* 109.—
Airbus A 320, komplett deutsch *	+ 99.—
Airline Transp.Pilot (SubLogic) *	89.50
Bandit Kings of China	* 89.—
Castles, Handbuch deutsch	* 79.50
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb.dt.	+ 79.50
Civilisation, Handbuch deutsch	+ * 89.90
Command HQ, Handbuch deutsch	* 81.50
Corporation, Handbuch deutsch	* 81.50
Cruise for a Corps, Handb.dt.	*+ 74.50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	* 89.50
Elvira, komplett deutsch	95.—
Eye of the Beholder	* 74.50
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0)	+* 89.90
F 14 Tomcat	+* 89.90
F 15 Str.Eagle II, Handb.deutsch	* 89.90
F 15 Desert Storm Scenery Disk	* 39.90
Flames of Freedom, Handb.dt.	* + 89.90
Flight Sim. 4.0 deutsche Verrion	* 144.—
Aircraft Designer, für Fl.4.0 engl.	* 79.50
Aircraft Designer, für Fl.4.0 deut.	* 96.50
Genghis Khan, Handbuch deutsch	* 89.—
Great Courts II, Anl.deutsch +	* 69.—
Gunship 2000, Handbuch deutsch	+*89.90
Heart of China VGA oder EGA je	* 89.—
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl.dt.	* 75.—
Jet Fighter II	* 89.90
Kings Quest V/VGA, kpl.deutsch	* 99.—
Larry III, komplett deutsch !!	* 89.—
Larry Triple Pack (I,II,u.III)	* 109.—
Lemmings, Handbuch deutsch	* 79.—
Links, Golf-Simulation, Handb.dt	*89.90
Links Courses, Firestone, Bountiful und Bay Hill Club je	* 39.50
+Loom, komplett deutsch	* 75.—
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88.—
Maniac Mansion, kpl.deutsch	* 69.—
Mario Andretti's, Handb.deutsch	* 71.50
Martian Dreams (Origin)	* 82.50
Megafortress	+ *a.A.
Monkey Island, kpl.dt. VGA HD	* 898.50
Monkey Island, kpl.deutsch EGA	* 74.50
Railroad Tycoon, dt.Handbuch	* 89.90
Red Baron, kompl.deutsch VGA	* 89.—
Rise of the Dragon,kpl.deutsch	+* 89.—
Secret Wrapons of the Luftwaffe	* + 89.90
Silent Service II, Handb.dt.	* 86.50
Sim Earth, deutsch	* 95.—
SimCity u.Populous, Handb.dt.	* 74.50
Space Quest III, kompl.deutsch !!	* 89.—
Space Quest IV VGA oder EGA je	* 89.—
Spirit of Adventure, Hdb.deutsch	* 74.50
Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75.—
Their f.Hour Scenery Disk, dt.	* 33.90
TV-Sports Basketball, dt.Handb.	* 79.50
UMS II, Handbuch deutsch	* 82.50
Wing Commander HD + LD je	* 79.—
Wing Commander II	* + 89.—
Wing Comm. II Sprachausgabe	* + 39.90
Wing Comm. Scenery Disks I u.II	je 39.90
Winzer, komplett deutsch	+ * 74.50
Zak McKracken, kpl.deutsch	* 69.—
AdLib-Soundkarte deutsch	* 205.—
AdLib-Soundk. f.IBM-Microchannel	379.—
Soundblaster, Handbuch deutsch	* 375.—

* auch auf 3.5" Disketten

+ bei Drucklegung noch n. lieferbar

Änderungen vorbehalten.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,- • AUSLAND NUR VORKASSE + 15,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Und weiter geht's in den feuchten Gewölben der Stadt Waterdeep. Heute findet Ihr weitere Kampftaktiken, Wissenswertes über Monster, Zaubersprüche und wichtige Waffen.

Eye of the Beholder Clue-Book

Die Taktiken, alle Zaubersprüche und genaue Erklärungen zu den Waffen und Rüstungen findet Ihr in diesem Teil des Clue-Books.

Level 7

Drow-Elfen: Die meisten Elfen, die außerhalb des in "Eye of the Beholder" beschriebenen Gebietes leben, töten Fremde auf der Stelle. Das Volk der Elfen in "EOB" hat einen Pakt mit Xanathar abgeschlossen und sie sind es gewöhnt, mit Nicht-Elfen Handel zu treiben. Vielleicht sind sie auch bereit mit wandernden Abenteurern zu verhandeln?

Die Elfen können in der Gruppe angreifen und sind gegen Zaubersprüche ziemlich widerstandsfähig. Im Kampf benutzen sie lange Schwerter, die mit kurzlebigem Lähmungsgift bestrichen sind. Gebraucht die Geschicklichkeit der Gruppe, um nicht mit den Elfen in Kampf zu geraten. Wenn doch, benutzt weitreichende Waffen im Angriff, so lang Ihr könnt.

Skeletal Lord: Diese Kreaturen sind eine Eliteeinheit von teuflischen Kriegern, die aus den Knochen gefallener Helden zusammengesetzt wurden. Sie sind sehr schnell, widerstandsfähig und können in Gruppen kämpfen. Die beste Methode, sie zu besiegen, ist das Vorstrecken des heiligen Symbols durch den ranghöchsten Kleriker. Einem Skeletal Lord wird bei Angriff durch Schwerter und Dolche nur halber Schaden zugefügt.



Level 8

Driders: Sie sind im Zweikampf stark, haben eine hohe Widerstandskraft gegen Zaubersprüche und sind mit zwei Speeren bewaffnet, die sie bei Fernangriffen nutzen können. Trefft Ihr auf einen Drider, tretet zur Seite, bis er seine Speere geworfen hat. Dann greift mit weitreichenden und Nahkampfwaffen an. Alle Waffen sind möglich, jedoch verfehlen die meisten Zaubersprüche ihre Wirkung.

Hell Hounds: Diese Biester besitzen einen kraftvollen Biß und können Feuer speien. Sie sind gegen manche Zaubersprüche resistent. Sie greifen meist in Rudeln an, halten aber einen bestimmten Abstand, um Raumzaubersprüchen zu entgehen. Laßt Euch nicht einkreisen! Alle Waffen sind einsetzbar.

Level 9

Displacer Beast: Diese Kreaturen sind im Nahkampf besonders stark. Sie besitzen die Fähigkeit, ihr Ebenbild bis zu einem Meter von ihrem tatsächlichen Standort erscheinen zu lassen. Daher sind sie sowohl im Zweikampf als auch mit weitreichenden Waffen schwer zu treffen. Es ist sinnvoll, hier Zaubersprüche einzusetzen.

Rust-Monster: Sie haben einen unersättlichen Appetit auf Metall. Trefft Ihr auf ein Rust-Monster, schiebt sofort einen Mitstreiter ohne jegliches Metall nach vorn. Zieht Euch zurück, um Eure Ausrüstung zu schützen. Benutzt während des Rückzugs weitreichende Waffen oder Zaubersprüche.

Level 10

Mantis Warriors: Sie sind sehr schnell und tragen zwei Waffen, einen Wurfdolch und eine Hellebarde für den Nahkampf. Die Hellebarde ist mit dem lähmenden Speichel der Gottesanbeterinnenkrieger überzogen. Solltet Ihr den Weg eines solchen Kriegers kreuzen, tretet zur Seite, bis er seinen Dolch geworfen hat und zieht Euch zurück. Meidet einen Nahkampf und schickt aus sicherer Entfernung Zaubersprüche.

Level 11

Mind Flayer: Sie sind fast völlig resistent gegenüber allen Zaubersprüchen. Ihre PSI-Kräfte können die ganze Gruppe lähmen. Sollte sich ein Gedankenfledderer nähern, tretet zu Seite, um seinem Gedankenangriff zu entgehen. Zieht Euch um eine Ecke zurück und greift den Gedankenfledderer von der Seite mit weitreichenden Waffen an. Alle Waffen sind möglich.

Xorn: Diese Kreaturen sind zwar langsam, aber zäh. Sie richten bei einem Treffer viel Schaden an und sind gegen manche Zaubersprüche immun. Nutzt den Überraschungsmoment, wenn Ihr auf einen Xorn trefft, greift an und zieht Euch zurück, bevor er seinerseits angreifen kann.

Level 12

Steingolem: Xanathars Steingolems sind nicht so kraftvoll wie übliche Golems, da sie nicht aus traditionellem Material gemacht worden sind. Dennoch sind sie zäh und richten bei einem Treffer viel Schaden an. Ferner sind sie gegen fast alle Zaubersprüche immun. Greift überraschend an und zieht Euch zurück, bevor der Golem seine Offensive starten kann.

Der Beholder: Xanathar, der Betrachter, beobachtet Euch, seit Ihr den Auftrag übernommen habt — und er weiß, zu was Ihr fähig seid! Ihn zu besiegen wird nicht einfach sein.

Betrachter sind gegenüber Zaubersprüchen wegen des Antizaubereffektes ihres zentralen Auges fast völlig immun. Ein Betrachter kann Angriffe ausführen, die die ganze Gruppe zerstören. Um den Beholder zu besiegen, bedient Euch der Taktiken, die Ihr gegen die anderen Monster eingesetzt habt. Erinnert Euch an die Hinweise, die Ihr im Laufe des Spieles erhalten habt.

Taktiken

Die Monster der ersten Ebenen müssen jeder mit einer anderen Kampfstrategie angegriffen werden, um die optimale Sicherheit zu erreichen.

Level 1

Die Monster der ersten Ebene haben keine besonderen Eigenschaften oder Schwächen. Die Gruppe soll nur lernen, effektiv zu kämpfen, um zu überleben.

Level 2

Die Monster der zweiten Ebene sind untot. Die Gruppe soll hier lernen, daß solche Kreaturen von Klerikern umgedreht werden können, wenn dieser das heilige Symbol zur Hand hat.

Level 3

Die Kuo-Toa können aus einiger Entfernung angreifen. Die Gruppe lernt, den Waffen auszuweichen, bevor sie selbst zum Angriff übergeht.

Level 4 und 5

Die Riesenspinnen haben einen giftigen Biß. Um einem Kampf möglichst fernzubleiben, soll die "Schieß- und Renn weg"-Taktik hier erlernt werden. Die Taktik besteht darin, zurückzuweichen und trotzdem mit weitreichenden Waffen oder Zaubersprüchen anzugreifen.

Level 6

Die Kenku haben mehrere weitreichende Waffen, können in Gruppen kämpfen und eine langsame gegnerische Gruppe einkreisen. Die Abenteurer sollen hier erlernen, immer rechtzeitig beiseite zu treten, bis die Gegner die weitreichenden Waffen verschossen haben. Sie sollen auch Erfahrung darin sammeln, den Raum betreffende Zaubersprüche, wie Feuerball, anzuwenden, sich der Herden schnell zu entledigen und flinke Bewegungen auszuführen, so daß sie nicht plötzlich umzingelt sind.

Ein Wizard hält sich in Level 6 auf. Er besitzt viele Raumsprüche. Hier sammelt die Gruppe Erfahrung in der "Schlag zu und lauf weg"-Taktik, die besagt, daß der Angreifer sich hinter die Ecke zurückzieht, den Gegner in die Flanke trifft, sich wieder zurückzieht und zur Gruppe zurückkehrt. Das Ziel ist hier, der mächtigen Kampfkraft des Gegners zu entgehen.

Level 7

Die Drow sind im Besitz von Waffen, die mit lähmendem Gift überzogen sind, und sind besonders widerstandsfähig gegenüber Zaubersprüchen. Die Gruppe erlernt, daß sie sich auf Wurfgeschosse und Manövern verlassen kann, anstatt Zauberei und Zwei- oder Nahkampf zu benutzen.

Sobald die Gruppe alle diese Taktiken erlernt hat, haben sie gegen jedes Monster im Spiel ein Chance.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind ein wichtiger Bestandteil der Gruppenkenntnisse. Sprüche, die der Caster sich gemerkt hat, sind eine große Bereicherung der Taktiken.

Die Zaubersprüche wurden hier in verschiedene Kategorien eingeteilt: offensive Sprüche, defensive Sprüche und andere Sprüche. An welcher Spezie welcher Spruch am wirksamsten ist, findet Ihr hier vermerkt. Zaubersprüche, die nur ein Kleriker anwenden kann, sind mit einem "*" versehen.

Offensive Zaubersprüche

Burning Hands, *Cause Light Wounds, Shocking Grasp, *Flame Blade, Vampiric Touch, *Cause Serious Wounds, *Cause Critical Wounds

Das sind Nahkampfzaubersprüche. Der Caster muß in der vordersten Reihe stehen, um damit angreifen zu können. Wegen der Zeit, die es benötigt, um einen Zauberspruch zu schicken, und der Verwundbarkeit des Casters, sind diese Zaubersprüche nur als letzte Rettung anzuwenden.

Magic Missle, Melf's Acid Arrow, Flame Arrow

Das sind weitreichende Zaubersprüche, die nur einen Gegner auf einmal beeinflussen. Der Caster kann aus der sicheren hinteren Reihe aus angreifen. Es sind die beliebtesten Sprüche für niedrigrangige Zauberer.

Hold Person, Fireball, Lightning Bolt, Fear, Ice Storm, Cone of Gold, *Flame Strike, Hold Monster

Das sind weitreichende Zaubersprüche, die auf mehr als

einen Gegner wirken. Wegen des Schadens, den sie anrichten können, werden sie von hochrangigen Zauberern bevorzugt.

Die raumbeeinflussenden Sprüche sind dann besonders wirkungsvoll, wenn die Gruppe gegen mehrere Monster gleichzeitig kämpft. Seht Euch den beeinflußten Raum genau an. Die Zaubersprüche, die gleichzeitig mehrere Räume beeinträchtigen, sind gegen Monster einzusetzen, die nur einzeln angreifen können. Der Spruch, der nur einen Raum beeinflußt, ist bei Gegnern, die in Gruppen angreifen, angebracht.

Zwei der hier genannten Zaubersprüche bedürfen der Vorsicht. Wird der Spruch "Ice Storm" im Nahkampf ausgesprochen, so wird auch die Gruppe davon betroffen. Der Zauberspruch "Hold Person" kann nur gegen Kobolde, Zwerge und Drows angewandt werden.

Defensive Zaubersprüche
Armor, *Protection from Evil, Shield, *Magical Vestment, *Protection from Evil 10'Radius, Stoneskin

Diese Sprüche bieten meistens Schutz gegen Angriffe. Kurz vor gefährlichen Kämpfen sprecht Ihr den Spruch aus der ersten Reihe. "Stoneskin" ist bei ranghöheren Zauberern beliebt.

***Bless, *Prayer**

Diese Zaubersprüche helfen bei Zauberangriffen. Der Spruch wird kurz vor einem bedrohlichen Angriff ausgesprochen.



Heilende Zaubersprüche

***Cure Light Wounds, *Aid, *Cure Serious Wounds, *Cure Critical Wounds**

Diese Sprüche ersetzen den verlorenen HP eines Mitstreiters. "Aid" kann den HP kurzfristig sogar über den normalen Wert erhöhen. Personen der Klerikerklasse sollten ständig einige "Cure Light Wounds" parat haben, um bei einer Rast schnell helfen zu können.

***Slow Poison, *Remove Paralysis, *Neutralize Poison**

Diese Zaubersprüche verlangsamen oder heben die Wirkung von Gift oder Lähmung auf. Haltet einige davon bereit, wenn Ihr auf einen Gegner trefft, der vergiften oder lähmen kann.

***Raise Dead**

Dieser Spruch läßt getötete Mitspieler auferstehen. Sobald Euer Kleriker ranghoch genug ist, haltet immer einen dieser Sprüche auf Abruf.

Andere Zaubersprüche
Detect Magic

Dieser Spruch ist beim Aussuchen der Gegenstände, die die Gruppe während ihres Abenteuers mitnehmen will, nützlich. Ale magischen Gegenstände schimmern nach dem Zauberspruch bläulich.

Invisibility, Invisibility 10'Radius

Die Unsichtbarkeit ist für einen Mitstreiter in den hinteren Reihen, der nicht angreift, sehr hilfreich. Der Spruch "Invisibility 10'Radius" versteckt die ganze Gruppe vor mystischen Sensoren und neugierigen Augen.

Selbst wenn die Gruppe unsichtbar ist, können die meisten Gegner sie spüren. Jedoch haben die Monster einen großen Nachteil beim Angriff auf unsichtbare Ziele.

***Create Food & Water**

Dieser Zauberspruch ist in den unteren Leveln hilfreich, wo Lebensmittel rar sind. Merkt Euch den Spruch, bevor die Gruppe anfängt zu hungern!

Haste

Dieser Spruch ist bei sehr schnellen Gegnern angebracht. Mit dem Zauberspruch kann die Gruppe im Nahkampf viel flinker angreifen. Sprecht den Spruch zu Euren Gegnern kurz vor einem gefährlichen Angriff.

Waffen und Rüstungen

Weapons

Die Waffen sind in 3 Klassen unterteilt: Nahkampf-, Wurf- und Feuerwaffen. Nahkampfwaffen werden nur in dichtem Handgemenge benutzt, Wurf- und Feuerwaffen werden aus der Entfernung genutzt. In der vordersten Reihe könnt Ihr sowohl Nahkampf- als auch weitreichende Waffen einsetzen. Aus den hinteren Reihen sind nur weitreichende Waffen möglich. Beachtet im Regelhandbuch auf Seite 23, welche Charaktere welche Waffen tragen können.

Die Waffentabelle listet die Waffen nach Trefferwirkung gegen kleine, mittlere und große Gegner auf. Der Schaden, den eine weitreichende Waffe anrichtet, wird der Stärke des Werfers und einem eventuellen magischen Bonus angepaßt.

Tabelle auf S.9

Weapons Chart

	Damage vs. Small & Medium	Damage vs. Large
Melee Weapons:		
Staff*	1-6	1-6
Mace	2-7	1-6
Short Sword	1-6	1-8
Flail	2-7	2-8
Axe	1-8	1-8
Long Sword	1-8	1-12
Halberd*	1-10	2-12
Thrown Weapons:		
Rock	1-2	1-2
Dart	1-3	1-2
Dagger	1-4	1-3
Spear	1-6	1-8
Ranged Weapons:		
Sling & Rocks*	1-4	1-4
Bow & Arrows*	1-6	1-6

* These two-handed weapons must be used from the primary hand.

Rüstungen

Die Rüstung gibt dem Mitstreiter einen Grund-AC. Je geringer der AC ist, desto schwerer wird es, den Mitstreiter zu verwunden. Das AC basiert auf der Rüstung und auf den "Dexterity"-Bonus (Geschicklichkeit). Einige magische Gegenstände helfen auch beim AC.

Lest auf Seite 23 im Regelhandbuch, welcher Typ welche Rüstung tragen kann. Die Rüstungstabelle nennt alle Arten der Rüstung in "EOB" und den Grund-AC, der damit gewährt wird.

Tabelle Seite 10

Stiefel, Helme und nichtmagische Armschützer sehen zwar aus wie Rüstungen, aber sie beeinflussen den AC nicht. Sie können ruhig als Gewichte auf Druckplatten zurückgelassen werden. Magische Armschützer können jedoch den AC beeinträchtigen.

Armor Chart

Armor Type	Base AC
Robe	10
Shield*	9
Leather Armor	8
Scale Mail	7
Chain Mail	5
Banded Armor	4
Plate Mail	3

* A shield subtracts 1 AC from any armor it is used with.

Legendentod



Es begab sich zu einer Zeit, als die Welt noch in Ordnung war. Ein von Bard's Tale I und II Begeisterter (Ich) schmachtete lange Zeit vor sich hin, neidisch auf die C-64-Besitzer starrend, die in den Genuß des dritten Teils der Bard's Tale-Saga kamen. War er doch ein typischer C-64/Amiga-Aufsteiger. Doch gerade als er sich die Marzipankugel geben wollte, erschien die Power Play 6/91, und da stand es: Bard's Tale III für den Amiga! Wertung GUT! Die Sonne ging auf, die Vöglein zwitscherten und der Freak spitzte den Kuli, auf daß er schon die nötigen Mittel vom Konto sauge. Sich mit einem anderen Leidensgenossen, will sagen Freak, gegenseitig Vorfreude machend, wartete er auf die Hobbytronic, um sich das begehrte Stück Software ins traute Heim zu zerren... Die Tronic kam und ging und ebenso die Laune des Freaks. Auf dem Heimweg wurde die Anleitung studiert. Huch! Erster Schreck! Das ganze Heft ist eine einzige Stilblüte:

Zitat 1: "Sie ziehen durch eine eisige, arktische Zone und ein monströser Schneewolf tritt Ihnen in den Weg und macht sich daran, Ihren Knöchel zur Schnecke zu machen".(S. 5, Absatz 2)

Zitat 2: "Wenn Sie die Eigenschaften abrollen, dann gehen Sie für 16's 17's und 18's, da das viel ausmachen kann".(S.11, Absatz 2)

Herzhaft lachend (was macht's, dafür ist das Spiel genial) betrachtete er die Screenshots auf der Rückseite. Hmmm, recht schlicht, aber was soll's, ist ja nur von der PC-Version. CGA, EGA usw., kennt man ja...

Zu Hause ward der Hunger ignoriert und sofort das edle Teil auf die Festplatte gebannt. Beim Ladevorgang zog nochmal die Pracht von BT II an seinem geistigen Auge vorbei... und dann kam BT III. 30 Minuten später war alles klar. Schatten zogen auf, eine Welt zerbrach und jetzt kommt der Grund (harte Fakten):

— Die Programmierung: schlampig. Wenn man beim Transfer von Charakteren aus Versehen "von BT III" anklickt, kommt man aus der Filename-Eingabe nicht mehr heraus.

— Die Bildervielfalt: mies. Nur zwei Bilder für die Charaktere (Ein Bild für Magier, ein Bild für Kämpfer usw.). Es gibt in der Stadt nur zwei verschiedene Häuser; mit und ohne Tür (so spannend wie ein Schachbrett). Es gibt zwar 500 Monster, doch anscheinend nur zöehn Bilder. So traf ich in der Stadt etwa "Greenclaws", "Blackclaws", "Blackgoblins" usw., immer mit dem gleichen Bild. Gähn!

— Bildqualität: Mist. Die Monster und Charaktere sind grob gezeichnet, kaum schattiert und mit teils grellem, einfarbigen Hintergrund, was etwa so aussieht, als wären die Monster in diese Bahnhofs-Quickfix-Fotofix-Automaten geklettert, um sich aufnehmen zu lassen. Die Häuser und Dungeons sind farblich penetrant und auch zu grob (Auflösung 200x100?). Außerdem sehen sie so gefährlich aus wie Donald Duck. (Ach wie schön



Veitstanz um einen Mega-Highscore. (Jürgen Höfner)

schaurig waren die Ghouls in BT II!).

— Animation: Argh! Maximal vier Animationsphasen, grob und zuckelig. Sieht aus, als wenn der Amiga Schluckauf hätte (z.B. der Geist, der klein anfängt, größer werdend näher schwebt und dann — plopp — wieder hinten anfängt). Buuh! Wie schön die Zeiten in BT II waren, wo verschiedene Körperteile in verschiedenen Geschwindigkeiten animiert wurden.

— Scrolling: keins. Wieso wurde die Scrollroutine für die Stadt rausgeworfen?

— Benutzerführung: furchtbar. Zum Beispiel Zaubern: Früher mußte man C drükken, Charakter wählen, die Zauberkurzform eingeben, fertig. Jetzt: C drücken, Charakter auswählen und dann mit Cursor, Maus und Handbuch aus einer Liste von wahnsinnig vielen Zaubern den richtigen suchen.

— Gehen mit Cursor-Tasten: Mist. Man kann zwar herumlaufen, aber um ein Gebäude zu betreten, muß man die Maus benutzen oder die Tür eintreten. Was soll das?

— Superminuspunkte: Die Dunkelfelder in den Dungeons. Man erhält keinen, aber auch wirklich nicht den klitzekleinsten Hinweis, daß man gegen eine Wand läuft. So bin ich etwa zehn Minuten "gelaufen", bis ich durch mehrmaligen Aufruf des Scry-Site-Spruches (je eine Minute Arbeit) feststellte, daß ich auf der Stelle lief. Das freut den Radiergummi, da natürlich in den Dunkelfeldern die "tolle" Automapping-Funktion nur ein Kreuz anzeigt ("Sie sind hier. Wo immer das auch ist..."): Etwa so nützlich wie ein Salzhering in der Wüste.

Außerdem: Die Monster kommen in kürzeren Abständen daher, als Tetris-Clones auf den Markt kommen (und das will schon was heißen). In der Praxis bedeutet das: Ein Feld gehen, Monstergruppe verprügeln, ein Feld gehen, Monstergruppe verprügeln, umdrehen, Monstergruppe verprügeln usw.

Mit diesem Manko braucht man für die 80 Dungeons 80 Jahre.

Fazit: 73 Mark zum Trulla. Das Ding ist Mist, da hilft auch keine Codescheibe. Was habe ich (und mein Leidensgenosse) nun für das Geld bekommen? Ein Witzbuch ("Anleitung"), ein Diskus (Codescheibe), zwei (Leer-)Disketten, Werbung, einen dicken Hals und eine Registrierkarte für Infos, Updates usw.

Dirk Oetmann, Wuppertal

Das hat "Bard's Tale" nicht verdient: Du kannst einen Klassiker nicht nur mit heutigen Mäßstäben messen. Das ist genauso, als würde man die Mona Lisa schlechtmachen, nur weil die Farben inzwischen nachgedunkelt sind. Das geniale Spielprinzip von Bard's Tale wird noch heute hemmungslos abgekupfert, so ganz schlecht kann das Spiel also nicht sein. Natürlich ist es technisch nicht mehr auf der Höhe, am Spiel selber ändert sich dadurch aber nichts. Ganz klar, über Grafik- und Soundwertung (Zahn der Zeit) könnte man reden, das gute Gesamturteil ist und bleibt berechtigt (finden wir zumindest). *vw*

Voll dafür!

In der *POWER PLAY* 6/91 fragt Horst Krüger nach einer Rubrik *POWER*-Classic. Da bin ich voll dafür! Es gibt so viele tolle ältere Programme, daß ein Rückblick notwendig wäre. Bestes Beispiel dürfte hier das Programm "Pirates" sein, welches ja seit fast vier Jahren in der Hitparade steht und das ich immer noch nicht kenne.

Dann Eure Clue-Books: Ich habe noch nie ein professionelles Rollenspiel gespielt, aber davon bin ich begeistert. Daß Ihr jetzt eines zu Eye of the Beholder bringt, ist einfach toll. Wie wäre es mal mit einem Wegweiser für Anfänger in die Rollenspielwelt, nicht einfach eine Begriffserklärung, sondern all das erklärt, was für Michael Hengst selbstverständlich ist.

Karl-Heinz Wallon, Leidenhofen

Keine Panik: Die *POWER-CLASSICS* kehren in einer der nächsten Ausgaben sicher wieder zurück. Über den "Wegweiser" durch die Rollenspielwelt denken wir gerade nach. Leider ist das Thema derart voluminös und zeitaufreibend, daß Du Dich noch ein wenig gedulden mußt. *mh*

Wetten, daß?

Vielleicht wäre das auch ein eigenes Thema für einen Report: Spiele, die es vor Jahren schon auf 8-Bit-Computer gab, und die jetzt für 16-Biter in modernem (Grafik-)Gewand herausgebracht werden. Ich wette, 90 Prozent davon sind den alten 8-Bit-Versionen in der Spielbarkeit turmhoch unterlegen.

Dieter König, A-St. Lorenzen

Bücherwürmer

Euren Artikel "Bookware" fand ich, wie wieder einmal das ganze Heft überaus gelungen. Endlich mal ein Hinweis auf Spiele, die nach einer Buchvorlage programmiert wurden. Wonderland besitze ich bereits und bin genauso begeistert wie der Autor des Artikels. Was mich noch interessieren würde: Wann ist mit der Neuauflage vom "Hitchhiker..." zu rechnen, und wann erscheint "War in Middle Earth" (Melbourne House)? Sind beide

Spiele im üblichen Softwarehandel erhältlich oder nur über bestimmte Händler?

Andreas Häfer, Gelnhausen

In *POWER PLAY* 7/91 stellet Ihr einige Bücher in den Vergleich zu Computerspielen. Könnt Ihr mir sagen, für welche Computer die einzelnen Spiele erschienen sind?

Kai Kemnitz, Oldenburg

Wie Du vielleicht schon erfahren hast, erscheinen die alten Infocom-Titel (darunter auch "Hitchhiker...") in einer verbilligten Neuauflage bei Virgin-Mastertronic (Vertrieb über Rushware). Fans sollten unbedingt zuschlagen. Das ist wahrscheinlich die letzte Gelegenheit, an einen der begehrten Titel zu kommen. "War in Middle Earth" müßte noch regulär über den Handel zu beziehen sein. Die Computersysteme sind von Fall zu Fall verschieden. *vw*

Total abgefahren

Ich spreche von der letzten *POWER PLAY* (8/91), sie hatte etwas von dem Charme der ersten Ausgabe. Endlich wieder ein Gimmick (Sonnenschild); das ist nicht albern, auch keine Platzverschwendung, sondern total abgefahren. Ja, verdammt nochmal, muß man denn immer alles ernstnehmen?

Ebenfalls grandios: Der "Fortsetzung folgt"-Schwerpunkt! Das ist es, was wir ewigjungen Leser wollen (ich grüße alle Schwärmer und Nostalgiker). Ihr habt wirklich die Rosinen rausgepickt, es fehlt vielleicht Bubble Bobble. Super war in 7/91 die "in 5 Minuten ist Weltuntergang-Liste in der Rubrik créme de la créme. Schön, daß so viele Oldies dabei waren. Persönlich würde ich "Lode Runner" einladen, dann für M.U.L.E. ist die Zeit leider zu kurz.

Ingo Wolfmüller, Truppenkamp

Vermißt

Ihre großartigen Who's-who-Sammelkarten vermisse ich seit Ausgabe 8/91. Wo sind Ihre äußerst interessanten Informationskarten über berühmte Programmierer denn nur geblieben? Über sie und Ihre allseits beleibten Soft-Stories (zumindest in meinem Bekanntenkreis), in denen Sie Programmierer und -Teams ausführlicher belichten, bekommt man doch die einmalige Chance, etwas mehr über die Macher großartiger Spiele zu erfahren, was doch sehr wünschenswert ist. Diese Leute erstellen ja nicht irgendein Fließbandprojekt, das nun tatsächlich nicht sonderlich erwähnenswert wäre, sondern sie stecken Kreativität, z.T. Witz, Energie und mehr in ihre Produktion hinein.



Schnaps, das war sein letztes Wort... (Konrad Beiskammer)

In Filmzeitschriften ist es ja auch schon längst nicht mehr damit getan, einen neuen Film nur zu erläutern: Was gefragt ist, sind Background-Stories über Schauspieler, Regisseure, Trickexperten und vieles mehr. Machen Sie also ruhig weiter so, bringen Sie wieder Ihre Stories! Und wenn Leser Ihren Fragekatalog kritisieren, wie in 8/91 geschehen, so fassen Sie dies einfach als konstruktive Kritik auf; es finden sich evtl. gescheitere Fragen als "Welche militärischen Leistungen imponieren Ihnen am meisten?". Wobei natürlich gesagt werden muß, daß man es nie allen Recht machen kann. In diesem Sinne, "Fortsetzung folgt" ist herzlich willkommen.

Gerald Pfarr, Otterswang

Wir haben die Who's-who-Sammelkarten nicht aufgegeben. In Ausgabe 8/91 fielen sie lediglich einmal aus, um Platz für unsere tiefsinnige Sonnenschirmbastelei zu machen. Seit *POWER PLAY* 9/91 sind die Fragekarten wieder mit von der Partie. *hl*

Nachteilig

Auch die Rubrik "Dr. Bobo antwortet" hat einen kleinen Nachteil. Braucht man Tips für ein recht neues Spiel, lohnt es sich meist überhaupt nicht, an diese Rubrik zu schreiben, da (vorausgesetzt, das Spiel ist kein Flop) oft in den *POWER-TIPS* viel eher ein Tip steht. Mir ist zwar das Ziel dieser Rubrik bewußt, nämlich daß Leser Lesern helfen sollen, trotzdem wäre es für diejenigen, die sich an diese Rubrik wenden, oft hilfreicher, wenn ein Redakteur antworten würde.



Seid gegrüßt Schreiberlinge aus Haar)
Ich Rohal-Gilden-Magier Mentor Torlock aus der "Großen graue
Gilde des Geistes" komme aus dem "Land des schwarzen Auges
(DSA-Rollenspiel)" Aventurien. Bei einer meiner unzähligen
Abenteuerfahrten kam ich in ein Städtchen namens Haar vorbei
und entdeckte in diesem ein bewundernswerter Foliant, der mich
sogleich in seinem Banne zog. Er hieß "Power-Play"!
Als ich dann noch erfuhr das man ihn auch noch Abonnieren
könne habe ich keine Kosten und Mühen gescheut um das Abo zu
bekommen. Als unter größter Gefahren das erste Exemplar in
Havena, meiner jetzigen Wohnstätte, eintraf war ich von der
schreiberlichen Leistung äußerst beeindruckt, besonders die
"Power-Play-Tips" haben mir inzwischen schon oft das Leben gerettet! Nochmals tausend Dank!
Gerade die Illustrationen auf den Tips haben es mir angetan und
deshalb schreibe ich Euch. Da ich selbst Abenteuer entwickle und
schreibe fehlen mir zur Ausschmückung Zeichnungen und da ich
(leider) nicht mit der Gabe des Malens ausgestattet bin würde
ich gerne wissen woher Ihr die tollen "Fantasy"-Bilder bezieht.
Da ich viel unterwegs bin könnt Ihr meinen zuverlässigen Sekretär
Jürgen Höfner schreiben.
Möge Hesinde, die Göttin der Kunst, Wissenschaften und Magie,
weiterhin so erfolgreich eure Feder führen!!!

Mentor Torlock

Depesche aus dem fernen Land Aventurien (Jürgen Höfner)

Vorausgesetzt, das Spiel erfreut sich großer Beliebtheit im Kreise der Redaktion, müßte dies doch möglich sein. Die Redakteure haben bestimmt nicht schon nach ein paar Monaten vergessen, wie man ein bestimmtes Puzzle bei einem ihrer Lieblingsspiele löst. Ansonsten kann man ja immer noch auf Antworten der Leser warten.

Tim Huege, Lüdge

Deine Anregung fällt auf fruchtbaren Boden. Wir wollen in Zukunft vermehrt "Tips aus der Redaktion" in den grünen Seiten einstreuen. Bisher war das aufgrund der angespannten Personallage nicht möglich. Die Problematik Doc Bobo ist uns bekannt. Pro Monat trudeln ca. 400 Hilferufe bei uns ein. Damit könnte man ein komplettes Heft füllen. Du kannst Dir vorstellen, daß die Auswahl nicht immer leicht ist. *vw*

Star-Wars-Schock

Als ich die *POWER PLAY* 7/91 aufschlug, bekam ich einen Schock. Da hatte doch



Das Objekt der Begierde von Heiko Schiefer

Anatol einen Darth-Vader-Helm auf. Wahnsinn!

Ich, bekannt als der verrückteste Star-Wars-Freak und Experte (siehe auch *POWER PLAY* 12/90 Seite 68), wollte schon immer mal einen derartigen Helm in meinen Händen halten. Ich habe schon überall versucht, einen zu bestellen, aber umsonst. Leider habt Ihr nicht geschrieben, wo Ihr denn die Prachtstücke (Darth Varder Helm, Yoda-Maske und Stormtroup Helm) gefunden habt. Darum bitte ich Euch, mir evtl. mitzuteilen, wo ich fündig werden könnte.

Heiko Schiefer, Odenthal

Tut mir leid, da ist nichts zu machen. Anatol wurde die Ehre zuteil, die Originalhelme von Lucasfilm aufsetzen zu dürfen. *up*

Gerüchteküche

Wer hat denn bei Euch das Gerücht freigesetzt, daß es keinen vierten Indiana-Jones-Film gibt? Ich habe dem Brief zwei Zeitungsausschnitte

> *Harrison Ford wird jetzt doch noch einmal die Rolle des Indiana Jones spielen. In seinem vierten Abenteuer soll er es mit einem Tyrannen à la Saddam Hussein zu tun haben. Gage: 6,5 Millionen Dollar*

Ausschnitt: TV-Spielfilm

> **Vierter „Indiana Jones"**
>
> Hollywood-Star **Harrison Ford** hat jetzt einen Vertrag für den vierten Teil von „Indiana Jones" unterschrieben. Super-Gage: 8 Millionen Dollar. Diesmal soll er es mit einem Tyrannen à la Saddam Hussein aufnehmen.

Ausschnitt: Kinohit

aus unterschiedlichen Zeitschriften (Kinohit, TV-Spielfilm) beigefügt, die das Gegenteil beweisen.

Jörn Bruchmann, Wolfsburg

Die Aussage, daß es keinen vierten Indiana-Jones-Film geben wird, stammt von Lucasfilm selbst. Allerdings ist gerade eine Fernsehserie mit Namen "Indy Junior" in Arbeit. Eventuell sind die Fotos, die Du gesehen hast, aus dieser Serie (Start in den USA voraussichtlich September). *mh*

Vielspieler

In dem Test von F1-Race habt Ihr geschrieben, daß es noch weitere Spiele für den Vier-Spiele-Adapter für den Game Boy gibt. Mir ist aber nur das oben genannte bekannt. Könntet Ihr nicht mal eine Liste der anderen Spiele bringen?

Lips Roman, Marktl

Mit einer kompletten Liste können wir leider im Moment nicht dienen. Konamis "F1-Spirit" (zur Zeit nur als Import erhältlich) unterstützt allerdings auch den Vier-Spieler-Adapter. In einer der nächsten Ausgaben werden wir im Rahmen eines Game-Boy-Schwerpunkts auf das Thema näher eingehen. *mg*



SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
Galaxy Force II	119,-
Out Run	109,-
Quad Challenge	89,-
Thunderfox	129,-
Dinoland	99,-
Streets of Rage	99,-
Mercs	109,-
Wonderboy IV	109,-
Elemental Master II	109,-
Rent a Hero	99,-

Nintendo GAME BOY

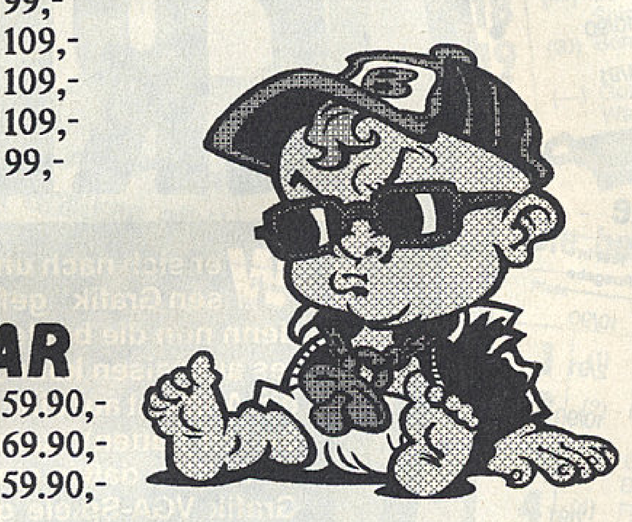
Titel	Preis
Castlevania II	59.90,-
Megaman	59.90,-
Amazing Penguin	39.90,-
Blades of Steel	64.90,-
Gauntlet II (4 Spieler)	64.90,-

NEO GEO

Titel	Preis
Burning Fight	399,-
Alpha Mission II	399,-
Baseball Stars II	399,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Titel	Preis
UN Squadron	139,-
Super Dodge Ball	149,-
Super Tennis	
Pro Soccer	
Super Ghost 'n Ghouls	



SEGA GAME GEAR

Titel	Preis
Out Run	59.90,-
Rastan Saga	69.90,-
Sagaland	59.90,-



Titel	Preis
5 Spieler-Adapter plus	
Motoroader	79,-
Bonk's Revenge	89,-
Final Soldier	89,-

Wir bedrucken T-Shirts und Sweatshirts mit Motiv Ihrer Wahl.

Ladenverkauf:
Brück's Center
Brückstrasse 42-44
4600 Dortmund 1
(Capitol Kinocenter)



inkl. T-Shirt 27.50,-
inkl. Sweatshirt 39.50,-

Internationaler Versand:
Dynatex
Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Strasse 6
4755 Holzwickede

Telefon: (02301) 4134 oder 4153

Telefax: (02301) 2634

Händleranfragen erwünscht

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(1) Lemmings	92%	2/91
3	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
4	(3) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
5	(—)Silent Service II	87%	9/91
6	(4) Ishido	87%	1/91
7	(5) Cadaver	86%	1/91
8	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(7) Red Storm Rising	85%	10/90
10	(9) Turrican II	85%	4/91

Die besten Atari-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Cadaver	86%	10/90
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(4) Paradroid 90	83%	12/90
5	(5) Chip's Challenge	83%	7/91
6	(6) Sim City	81%	10/90
7	(7) Turrican	80%	12/90
8	(9) Turrican II	79%	4/91
9	(10)Flood	79%	9/91
10	(—)Flames of Freedom	78%	7/91

Wer sich nach unserem "Chart der miesen Grafik" gefragt hat, welche Spiele denn nun die beste Grafik des letzten Jahres aufweisen können (und damit viel eher ein Anrecht auf eine Erwähnung auf diesen Seiten hätten), kommt nun auf seine Kosten: Klar, daß in einer Hitliste der Spitzen-Grafik VGA-Spiele ganz vorne liegen. Wir dürfen in den nächsten Monaten bestimmt noch auf so einiges an MS-DOS-Pixel-Pracht gespannt sein. Die restlichen Hitlisten verhielten sich während des ausklingenden Sommerlochs erwartungsgemäß eher ruhig: Nur der C64 bröckelt weiter vor sich hin. Hoffentlich schafft's noch ein Programm, in den nächsten Monaten mal wieder oben in der Liste für den kleinen Commodore einzusteigen. *wi*

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	1/91
2	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
3	(3) Klax	89%	10/90
4	(4) Wonderland	88%	10/90
5	(5) Wing Commander	88%	12/90
6	(6) Links	87%	4/91
7	(7) Silent Service II	87%	10/90
8	(8) Ishido	87%	11/90
9	(9) Command HQ	87%	3/91
10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Turrican II	81%	4/91
5	(5) Buck Rogers	80%	4/91
6	(6) Ultima VI	78%	6/91
7	(7) Puzznic	77%	3/91
8	(—)Centauri Alliance	72%	12/91
9	(10)Bard's Tale III	71%	6/91
10	(—)Tile	70%	1/91

Die schönsten Grafiken gibt's in...

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Space Quest IV	MS-DOS	94%
2	Secret of Monkey Island	MS-DOS	91%
3	Wing Commander	MS-DOS	88%
4	Rise of the Dragon	MS-DOS	88%
5	Cadaver	Amiga/ST	87%
6	Wonderland	MS-DOS	87%
7	Musha Aleste	Mega Drive	86%
8	Powermonger	Amiga	86%
9	Gaiares	Mega Drive	86%
10	Turrican II	Amiga	85%

Die besten Videospiele

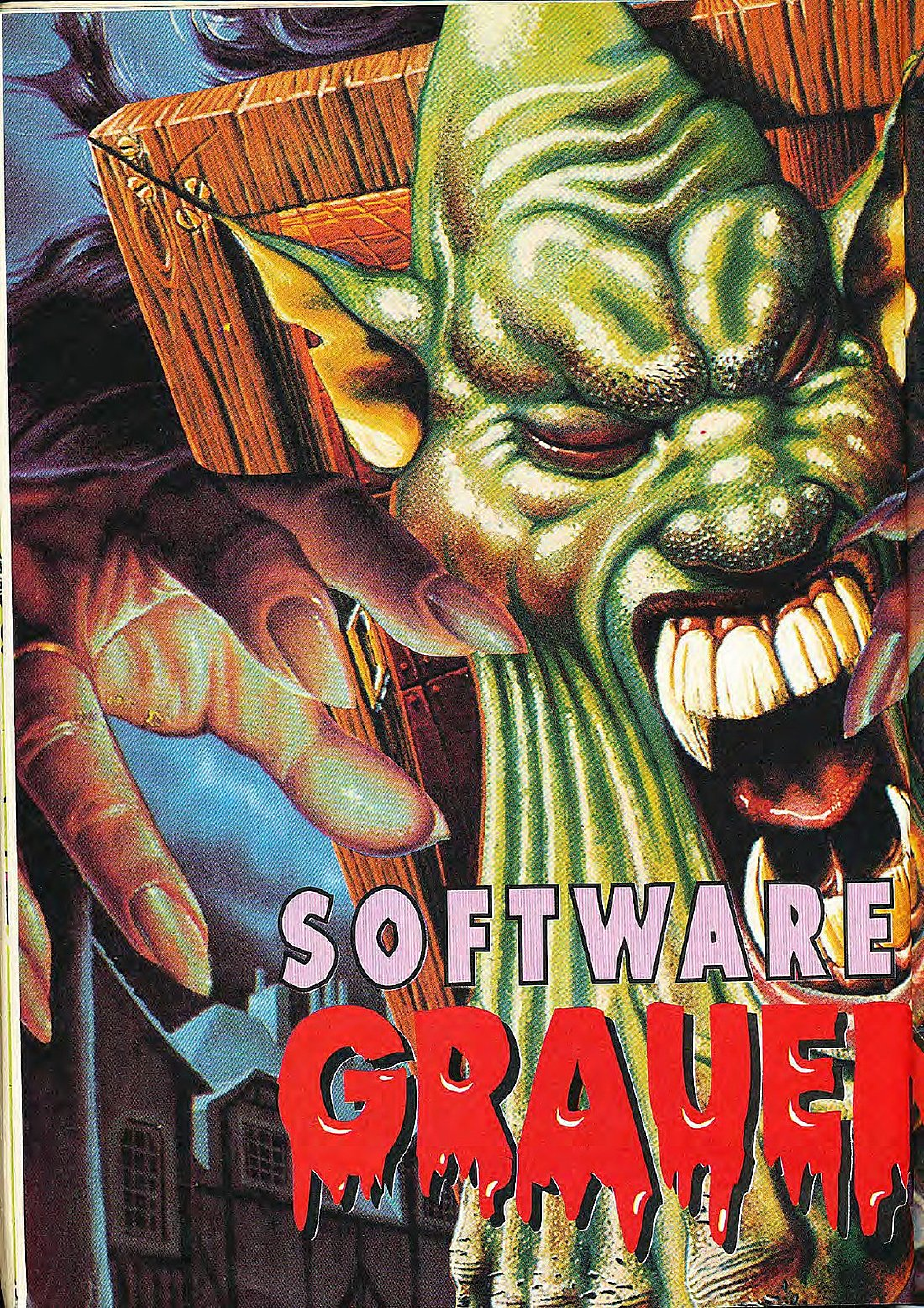
Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(3) Klax	Lynx	90%	12/90
4	(4) Klax	PC-Engine	90%	12/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
7	(8) Populous	Mega Drive	86%	11/90
8	(10) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
9	(11) Shanghai	Lynx	85%	3/91
10	(12) Parodius	Game Boy	85%	7/91

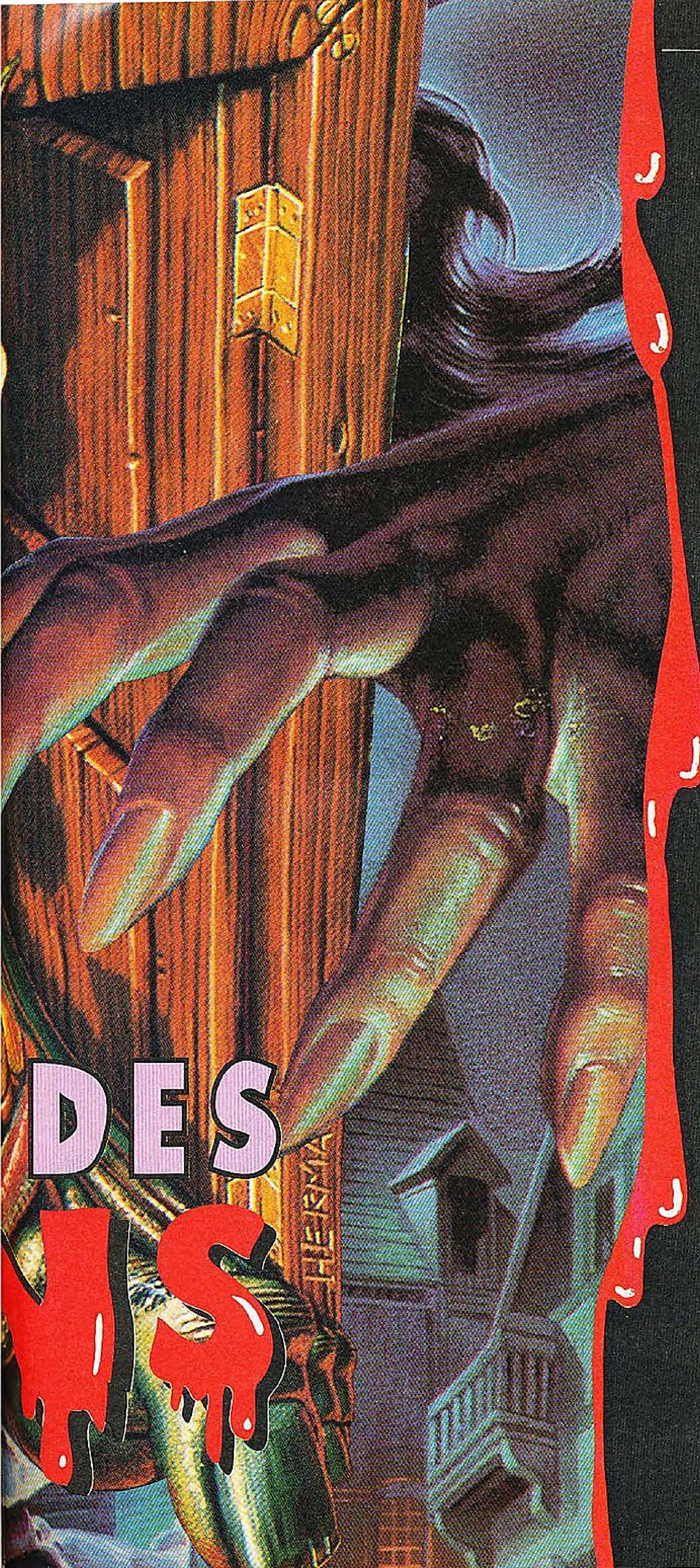
Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(13) PGA Tour Golf	Mega Drive	85%	5/91
12	(14) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
13	(15) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
14	(—) Game Boy Wars	Game Boy	85%	10/91
15	(17) Probotector	NES	84%	12/90
16	(18) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
17	(19) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
18	(—) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
19	(20) Bomber Boy	Game Boy	82%	12/90
20	(—) Golden Axe Warrior	Master System	82%	8/91

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(2) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(3) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(4) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(—) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
6	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(15) Klax	C64	87%	10/90
16	(—) Silent Service II	Amiga	87%	9/91
17	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
18	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
19	(19) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
20	(20) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91


SOFTWARE
GRAUE



POWER PLAY lüftet den Nebel des Wahnsinns. Folgt den unerschrockenen Redakteuren auf ihrer Horrortour zu Geistern, Blutsaugern und ewig Verdammten.

Ein Käuzchen ruft. Nebel liegt über den verwunschenen Wiesen von Inverloch. Die junge Baroness, gerade dem Bade entstiegen, sinkt auf die seidenen Laken ihrer Ruhestatt. Der wogende Busen bebt voller Leidenschaft, denkt sie doch an ihr erstes Treffen mit dem jungen Erbprinzen zurück. Doch halt, was ist das? Ist da nicht eine Bewegung hinter den schweren Brokatvorhängen? Zieht nicht ein Schauer durch die Flure von Schloß Broadhurst? Schon formen sich ihre Lippen zu einem letzten, markerschütternden Schrei.

Zu spät, der sinistre Graf senkt wollüstig seine Zähne in den weißen Hals der Jungfrau.

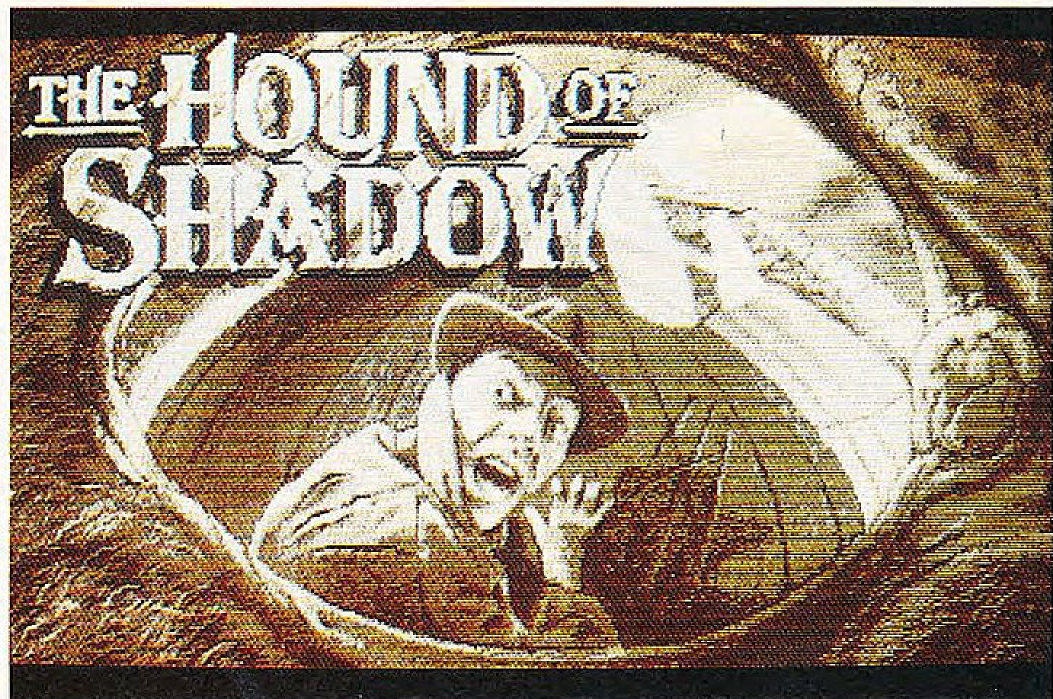
Solche Szenen kennt jeder. Seit der englische Autor Bram Stoker "Dracula" erfunden hat, herrscht an filmischem und literarischem Gruselstoff kein Mangel: Freunde des gepflegten Horrors kommen voll auf ihre Kosten. Anders sieht die Lage für den computerisierten Gruselfreund aus. Hier ist die Auswahl eher dürftig. Reinrassige Horrorsoftware muß man mit der Lupe des Vampirforschers suchen. Offenbar trauen sich nur wenige Programmierer an die gewagte Synthese aus digitaler Technik und gotischem Schauer.

Valdemar Hengst und Froderick Weitz wagen sich, ausgerüstet mit Knoblauch, Kruzifixen und den mitleidigen Blicken ihrer Kollegen, in die Grüfte des Schreckens.
mh/vw



Das Spukhaus

Alte Häuser üben eine merkwürdige Faszination aus. Obwohl wir genau wissen, daß in einer Bruchbude im schlimmsten Fall ein paar Mäuse und Kellerasseln hausen, kann man sich eines wohligen Schauers beim Betreten nicht erwehren. Es könnte ja etwas mehr dahinter stecken: Mit der nötigen Fantasie tummeln sich entstellte Zombies im Keller, die Geister der Verstorbenen düsen heulend durch die Flure, außerirdischer Schleim tropft aus der Wasserspülung und am Dachboden wollen wir besser nicht nachschauen. So ein Spukhaus ist ideal für ein Computerspiel: Es gibt Keller, Verliese, haufenweise Labyrinthe, Geheimlabors und Fallen. Kein Wunder also, daß viele Spiele auf so ein Gemäuer zurückgreifen.



The Hound of Shadow: Müder Schauer trotz Kultautor

Maniac Mansion

Ein wahres Prachtexemplar der Gattung Spukhaus wird uns in Lucasfilms "Maniac Mansion" geboten. In der abgefahrenen Adventure-Geschichte von Ron Gilbert und Gary Winnick tummeln sich verrückte Wissenschaftler, außerirdische Tentakel, die mumifizierte Verwandtschaft und eine Exkrankenschwester mit blauer Gesichtsfarbe. Drei unerschrockene Teenager machen sich auf die Suche nach ihrer entführten Freundin Sandy, die irgendwo im Haus gefangengehalten wird. Wenn es dem Trio nicht rechtzeitig gelingt, die Süße aus den Klauen des verrückten Doktor Fred zu befreien, steht Sandy eine äußerst unangenehme Gehirnoperation bevor. Bevor es zum Showdown mit dem Bösewicht kommt, müßt Ihr zahlreiche Rätsel lösen und die verwinkelten Korridore und Räume des "Irrenhauses" erkunden.

Gruselfaktor: zum Totlachen



Maniac Mansion: Gänsehaut mit Witz

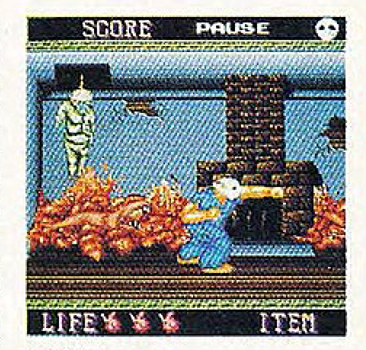
The Hound of Shadow

Gleich mehrere Spukhäuser muß der Spieler in "The Hound of Shadow" erkunden. Dieses Einpersonen-Rollenspiel von Electronic Arts beschäftigt sich mit dem Cthulhu-Mythos des amerikanischen Horrorautors H.P. Lovecraft. Der exzentrische Schriftsteller hat in seinen Kurzgeschichten und wenigen Romanen die mysteriöse Rasse der "Alten" erfunden: Angeblich außerirdische Wesen, die schon vor dem Erscheinen des Menschen die Erde bevölkerten. In "The Hound of Shadow" heftet Ihr Euch an die Fersen einer Geheimloge, die mit okkulten Mitteln eines dieser Wesen zum Leben erwecken will. Bevor Ihr mit den Ermittlungen beginnen dürft, müßt Ihr einen Charakter erschaffen: Ihr bestimmt seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten, seine wissenschaftliche Ausbildung, die Sprachkenntnisse und unzählige Dinge mehr. Leider wird das eigentliche Spiel dem zuvor betriebenen Aufwand nicht gerecht. Ihr führt Gespräche mit Verdächtigen, dürft die eine oder andere Grafik bewundern und Eure Schlüsse ziehen. Außerdem ist das Spiel technisch nicht gerade berauschend. H.P. Lovecraft-Fans können dem Spiel noch einen bescheidenen Reiz abgewinnen, normale Gruselfreunde werden schlecht bedient.

Gruselfaktor: dürftig

Splatterhouse

Ein unbescholtener junger Mann verwandelt sich durch eine fiese Untat in eine blutgierige Bestie mit einer schmucken Eishockeymaske auf dem tumben Schädel. Der Grund für die



Splatterhouse: Nichts für schwache Nerven

Verwandlung: Die Liebste des Jünglings wurde von einem schnöden Untoten in dessen schauriges Spukdomizil, das "Splatterhouse", verschleppt. Unser Held, der dank der Maske entfernt an einen mittlerweile indizierten Horrorfilmhelden erinnert, macht sich auf die Suche nach der Braut. Der wohlige Schauer der Gänsehaut wird im Splatterhouse nicht durch feine und subtile Horrorpsychologie erzeugt. Das Grauen schleicht sich mit dem Ekelholzhammer an die Nervenenden des Spielers: Da werden Geister und Zombies von den Fäusten unseres Sprites zermascht, blutige Leichenteile hängen von den Wänden und eklige Schleimauswüchse dienen als Obermonster. Wer auf Brutalohorror der widerlichen Art steht, bekommt viel geboten. Wem beim Anblick eines Tröpfchens Bildschirmblut das Frühstück die Speiseröhre hinaufkriecht: Finger weg.

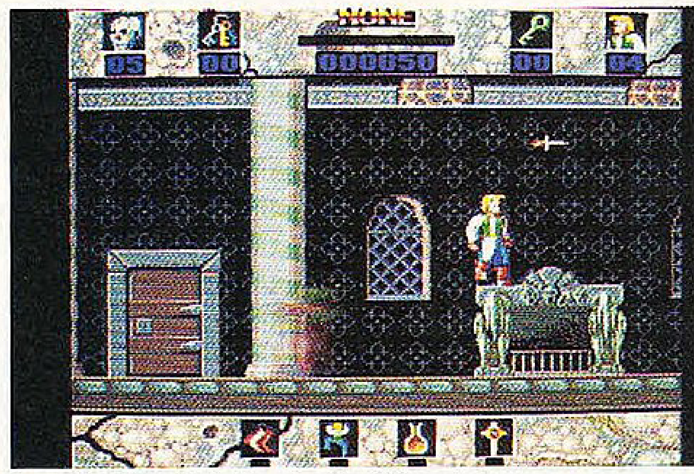
Gruselfaktor: eklig



Elvira

In ihrem Heimatland, den USA, ist die oberweitenlastige Gruftie-Schönheit "Elvira" ein Star. Mit flotten Sprüchen, tiefem Ausschnitt und düsteren Geschichten hat es Elvira zu Ruhm und Ehre gebracht: Fernsehshow, Kinofilm sowie ein Computerspiel inklusive. Mit Spiel und Videofilm versucht Elvira auch hierzulande bei den Freunden dunkler Storys Fuß zu fassen. Im passenden Horrorprogramm um die Busenbraut geht es schockartig zur Sache: Ein Spukschloß voller Geister und Zombies, nebst Pixel-Blut sowie hier und da ein paar abgehackte Gliedmaßen dienen als dürftige Kulisse für ein noch dürftigeres Rollenspiel. Die Texte auf dem Bildschirm als auch im Handbuch sind erfreulicherweise in Deutsch, versprühen allerdings den Gruselcharme eines drittklassigen Groschenromans. Der Voyeur ("Wo bleibt die Brust, Madame?") wird ebenso enttäuscht, wie der Schauerfreund. Naturen mit einem empfindlichen Magen sollten vor Spielbeginn einen Tag fasten.

Gruselfaktor: Blut & Busen



Horror Zombies: Da hat der Zombie nichts zu lachen

Horror Zombies from the Crypt

Die Geschichte der "Horror Zombies from the Crypt" ist nicht neu: Das obligatorische Spukhaus wird von allerlei Gruselgestalten der Horrorszene bevölkert. Vom lieblichen Blutsauger über den tapsigen Zombie bis zum Werwolf gibt sich hier alles ein Stelldichein, was in der Welt der bösen Gruselbuben Rang und Namen hat. Ebenfalls nicht neu: der gute Bursche. Als Held dient ein per Joystick gesteuerter, strahlender blondbeschopfter Held, der sich aufmacht, die Wesen der Dunkelheit wieder dorthin zurückzuschicken, wo sie hergekommen sind. Nur mit Geschicklichkeit und aufgepickten Extras (Weihwasser, Silberdolch) kann der kleine Pixel-Van Helsing die Action-Adventure-Hatz überstehen. Die Zombies aus der Gruft sparen nicht mit Effekthascherei: Das Zerplatzen des Heldenkopfes beim Verlust eines Lebens und der stilvolle Zittersound buhlen um die Gunst, den Spieler in Angst und Schrecken zu versetzen. Das gelingt nicht immer, Spaß macht es trotzdem.

Gruselfaktor: Pixelgenau





◀ Elvira: Sex & Crime im monsterhaltigen Gespensterschrein

Lurking Horror

Nur wenige eingefleischte Fans werden sich noch an die Text-Adventures des Hauses Infocom erinnern. Einer der Autoren des berühmten Softwarehauses, Dave Lebling, schuf mit "Lurking Horror" das wohl beste Computerspiel des Gruselgenres. Im Stil eines (englischen) Spitzenbuches werden hier die geplagten Nerven des Spielers zum Vibrieren gebracht. Eine Universität, in der mysteriöse Dinge vor sich gehen, dient als stilvoller Hintergrund für die ausgefeilte Gruselstory. Blutdurstige Naturen werden allerdings kaum bedient: Bei Lurking Horror geht's erfrischend unblutig zu (obwohl beispielsweise eine abgehackte Hand einen wichtigen Part übernimmt). Statt eimerweise Softwareblut spielt der psychologische Nervenkitzel eine große Rolle. Bis zum Schluß werden die Geschehnisse in der Geisteruni immer seltsamer, unerforschte Räume entladen ihre Schrecknisse, und der Grund des Bösen liegt im Dunkel. Eine der berühmtesten Figuren aus diesem Softwareprachtstück: der Hausmeister, der, mit seltsam starren Blick auf unseren Helden, den Boden mit Bohnerwachs poliert. Beim Lesen dieses Abschnittes ringen auch hartgesottene Horrorexperten mit dem Herzinfarkt. Lurking-Horror-Spezialisten murmeln ehrfürchtig vom Rätselgehalt und von den knackigen Puzzles (Hier sei vor dem berühmt, berüchtigten "Fahrstuhl" gewarnt). Die Empfehlung für die ganz Unerschrockenen: "Unbedingt bei Kerzenlicht spielen". Ohne sehr gute Englischkenntnisse wird aus dem gepflegten Gruselvergnügen aber nichts.

Lurking Horror: Genialer Gruselspaß ohne Bilder

Gruselfaktor: genial

Dont go alone

Besonders beliebt, wenn auch nicht sehr zahlreich, sind Rollenspiele mit Horrorgeschichten als Hintergrund. Der gutgemeinte Rat von "Dont go allone" ist zwar verheißungsvoll, aber nicht zu ernstzunehmen. Die Geister, die sich in den zehn Stockwerken eines alten Gemäuers herumtreiben, jagen höchstens der kleinen Schwester den Angstschweiß aus den Poren. Um so höher ist das Vergnügen beim Spielen. Vier Charaktere, darunter ein Chemiker, ein Parapsychologe, ein Techniker und ein Detektiv, erleben so manche Überraschung auf ihrem Weg in die unterste Etage des Hauses. Die Horden des Bösen, die sich in den Weg der For- ▶

Photos Courtesy of Imperial War Museum, London, England

„Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

SIERRA
ab sofort bei
BOMICO
Natürlich mit deutscher Anleitung!

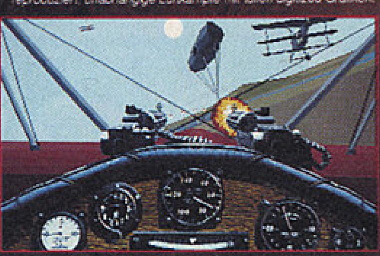
Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

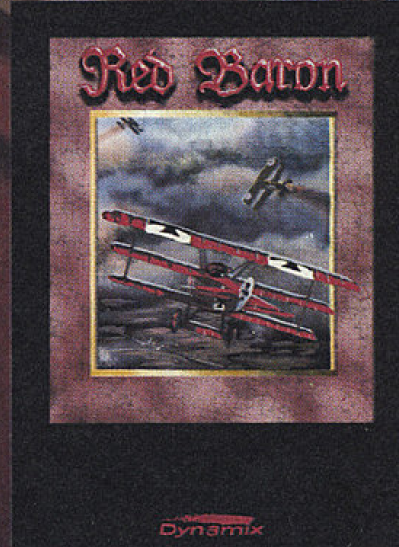
Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.







BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto





Don't go alone: Das Spukhaus für Einsteiger

schergruppe stellen, sind dank Weihwasser, Pistolenkugel oder geisterfressender Chemieformel schnell weggeputzt. Unterwegs müssen Rästel gelöst und die Party mit gefundenen Gegenständen besser ausgerüstet werden, um am Ende der Reise dem Oberbösewicht persönlich gegenüberzustehen.

Besonders der Einsteiger hat seine Freude: Das gefällige Outfit, die simple Bedienung, der niedrige Schwierigkeitsgrad und der gemäßigte Gruselfaktor sind wie geschaffen für den Neuling.

Gruselfaktor: einsteigerfreundlich

Castle Master

Ein ungewöhnlicher Vertreter der Gruselgattung ist der dreidimensionale Schauerspaß "Castle Master". Das britische Programmierteam Incentive ist bekannt durch ihre rästellastigen 3-D-Spiele. Schauplatz des Abenteuers ist eine komplette Burg nebst feuchtem Keller, Schloßgeistern und Höllenhunden. Ungewöhnlich ist auch die Verteidigungsart des Geisterjägers: Die Untoten lassen sich durch gezielten Bewurf mit aufgesammelten Steinen vertreiben. Die Gruselatmosphäre ist nicht von schlechten Eltern und der ängstliche Spieler schaut schon mal vor dem Schlafengehen unterm Bett nach. Der Hauptaugenmerk liegt aber beim Lösen kniffliger 3-D-Rätsel — erst an zweiter Stelle rangiert das erschreckte Zusammenzucken vor dem Monitor. Für Puzzleknacker mit Hang zum Schaurigen sehr empfehlenswert.

Gruselfaktor: dreidimensional

Lords of Doom

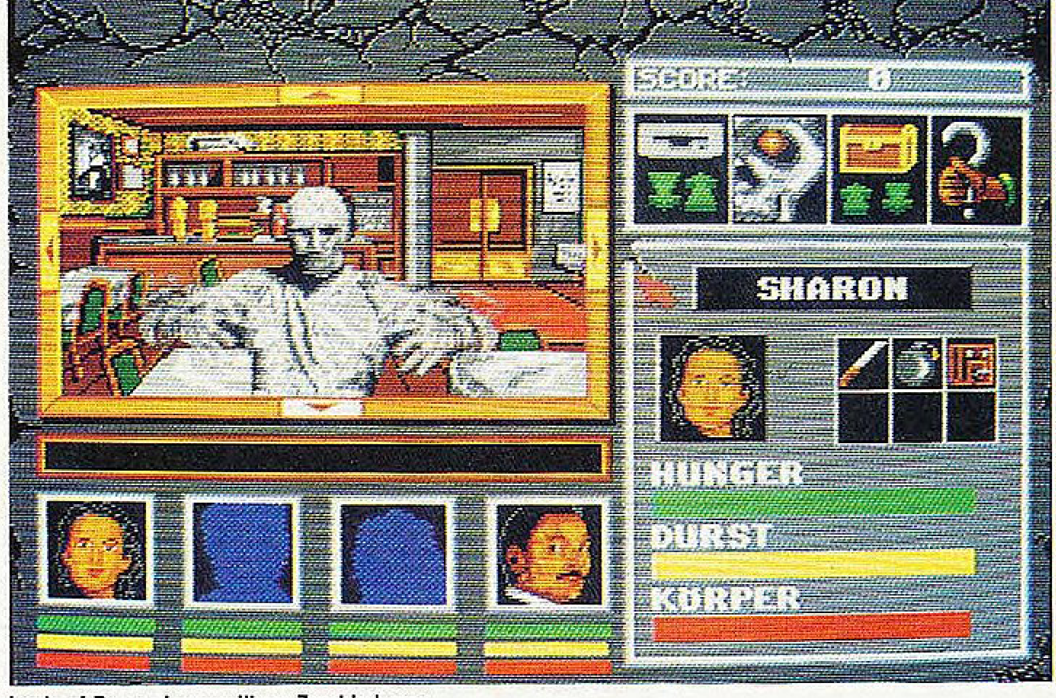
Statt nur eines einsamen Hauses, haben sich massenweise Untote gleich einer ganzen Kleinstadt bemächtigt. Vier Fürsten der Dunkelheit wollen sich das Städtchen samt Umland unter den schmutzigen Nagel reißen. Zu diesem Zweck buddeln die fiesen Wichte tief in der Gruselkiste und erwecken ein paar, leicht angeschimmelte, Friedhofsbewohner zu neuem Leben. Vier Geisterjäger schleppen sich müde durch die grafisch ziemlich nette Stadtkulisse. Spielerisch hält sich der gruselige Nährwert in Grenzen. Hier einen Gegenstand einsammeln und dort einen laschen Zombie umpusten: Aufregend ist das nicht. Der nette Ansatz zum Schauerepos ist zwar dank der durchdachten Benutzerführung, der stilvollen Atmosphäre und der gelungenen Grafik bei Lords of Doom vorhanden. Aber auf Dauer kehrt beim Zombiemetzeln Langeweile ein. Die Müdigkeit übermannt den Spieler und die vier Oberbösewichter sorgen nicht einmal für Alpträume.

Gruselfaktor: zum Gähnen

Insektenplage

Es gibt kaum eine Tiergattung, der wir mit soviel gemischten Gefühlen gegenüberstehen wie den Insekten. Der eine ekelt sich vor fetten Spinnen, womöglich noch mit haarigen Beinen, der andere grault sich vor Kakerlaken, Käfern oder mörderischen Hornissen. Insekten sind beliebtes Beiwerk in Horrorfilmen: Der Held verstrickt sich in riesigen Spinnennetzen, wird von handtellergroßen Tausendfüßlern attackiert oder versinkt im überdimensionalen Ameisenhaufen.

Ein Meister der Kleintierwelt war der amerikanische Regisseur Jack Arnold: Seine Filme, wie "Tarantula" oder "Formicula", haben längst das Ghetto des "B-Pictures" verlassen und sind in den Kultstatus erhoben worden. Cinemaware ließ den Geist der kleinen Meisterwerke wieder aufleben:



Lords of Doom: Langweiliges Zombiedrama



Castle Master: Gruselvergnügen in neuer Dimension



Arachnophobia: Lustig ist das Spinnenleben

Arachnophobia

Mit Phobien härteren Kalibers beschäftigt sich der von Steven Spielberg produzierte Film "Arachnophobia": Für Leute mit echter Spinnenangst definitiv nicht zu empfehlen. Wieder wird eine amerikani-

Der Anbruch einer neuen Epoche...

Die Operation Wüstensturm markierte den Anbruch einer neuen Ära der Kampftechnologie: Hi-Tech-Flugzeuge verkörpern eine unbezwingbare militärische Macht. MicroProse hält Schritt mit dieser neuen Entwicklung - Gunship 2000 kennzeichnet den Anbruch einer neuen Epoche im Bereich der Simulationstechnik.

Gunship 2000 - weltweit die einzige Multi-Hubschrauber, 3-D-Konfliktsimulation - kommt demnächst für IBM PC und Kompatible heraus.

F19 Stealth Fighter, F15-II und Gunship gibt es schon jetzt für Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatible.

Gunship 2000 kombiniert alle Funktionen und Merkmale, die der Experte von einer State-of-the-art-Simulation erwartet: alles in einem revolutionären Softwarepaket.



Mehrfach-Waffensystem - in Ihrer Kontrolle
Kommandieren Sie ein Geschwader mit fünf Hubschraubern. Wählen Sie unter Apaches, Cobras, Black Hawks, Longbows und anderen aus.



3-D-Grafik, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat
Verbesserte Super-3-D-Grafik erzeugt ein realistisches Gelände, das beim Flug in geringer Höhe unwahrscheinlich detailliert erscheint. Verschiedene Ansichten der Action, innerhalb und außerhalb des Cockpit.



Szenarien aus der Tagespresse
Einsätze in Mitteleuropa und im Persischen Golf. Möglichkeit, eigene Missionen zu entwerfen, zu überarbeiten und zu speichern.



Non-Stopp-Action und Herausforderungen am laufenden Band
Mannschaftsmitglieder mit individuellen Talenten und Fähigkeiten, die sich mit der Zeit verbessern. Feldzug-Option.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



sche Kleinstadt von einer Insekteninvasion bedroht. Die hochgiftigen Krabbler stechen und saugen sich durch die halbe Bevölkerung, bevor ein paar aufrechte "All American Heros" der Plage ein Ende setzen.

In Disneysofts Computerspielumsetzung arbeitet Ihr Euch als Mitglied einer Kammerjägerbrigade durch die verseuchten Häuser. Der Spinnen-Terminator marschiert von links nach rechts durch die einzelnen Räume und terminiert was das Zeug hält. Mittels Gummistiefeln, Giftspritze und Flammenwerfer rückt Ihr der Spinnenbrut auf den hinterhältigen Pelz. Arachnophobia ist zwar kein sonderlich komplexes Spiel, dafür hat man mit schwarzem Humor nicht gegeizt: Besonders das ergreifende Schlußbild ist in dieser Hinsicht gelungen. Spinnenfreunden und solchen, die es werden wollen, zu empfehlen.

Gruselfaktor: zum Ekeln schön

It came from the Desert

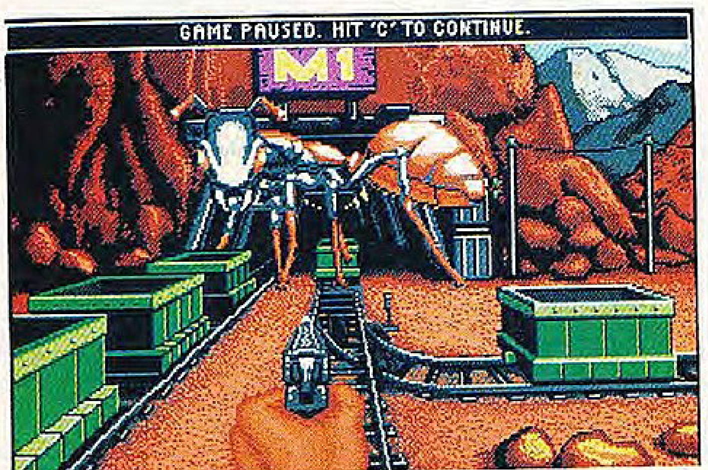
Irgendwo im amerikanischen Südwesten. Nahe dem verschlafenen Städtchen Lizard Breath geht ein Meteor nieder. Angeregt durch den radioaktiven Niederschlag entwickeln sich die lokalen Ameisen zu haushohen Monstern und machen Jagd auf die Einwohner. Leider seid Ihr der Einzige, der die grauslichen Viecher bisher zu Gesicht bekommen hat. Genau zwei Wochen Spielzeit bleiben Euch jetzt, um die dümmlichen "Eingeborenen" vom Ernst der Lage zu überzeugen und der radioaktiven Brut ein feuriges Ende zu bereiten. Wenn Ihr nicht rechtzeitig der Ameisenkönigin den Lebenssaft abdreht, werden die sechsbeinigen Horden Lizard Breath überrennen.

Ihr sammelt Beweise für ihre Existenz, plant Eure weitere Vorgehensweise und prügelt Euch in Actionsequenzen mit den Monstern. Der Gruselfaktor von "It came from the Desert" hält sich zwar in Grenzen, B-Picture-Fans kommen, in gewohnter Cinemaware-Qualität, auf ihre Kosten. Wer nicht genug bekommen kann, darf mit der Datendiskette "Antheads" einen neuen Fall übernehmen. Hier warten neue Insekten-Mutanten auf Euren heldenhaften Einsatz.

Gruselfaktor: leichte Gänsehaut



It came from the Desert: Eine Ameise kommt selten allein.



Das Szenario erinnert an Filme aus den 50er Jahren



Devil Crash: Gruselflipper der Edelklasse

Flipper und Alpträume

Ein ungewöhnliches Gruselvergnügen beschert uns Naxat auf der PC-Engine. **"Devil Crash"** ist nicht nur ein fantastisch spielbarer Flipper, sondern gleichzeitig ein Horrortrip durch die Geisterbahn.

Wo bei konventionellen Flippern Score-Walzen rotieren und Bumper bumpern, übernimmt nun eine Bande von Monstern, Skeletten und Untoten diese Aufgaben. In "Devil Crash" ist alles vertreten, was im Reich des Horrors Rang und Namen hat: Schwarze Ritter übernehmen die Rolle von Überrollknöpfen, grausige Totenschädel verschlucken die Kugel und plazieren sie in Geheimleveln. Dort flippert man gegen Drachen und Zauberer um Bonuspunkte und fette High-scores. Die Spielfläche besteht aus drei Bildschirmen, die alle sanft scrollen und die Übergänge vergessen lassen. Drei Flipperpaare sorgen für den nötigen Auftrieb der Kugel.

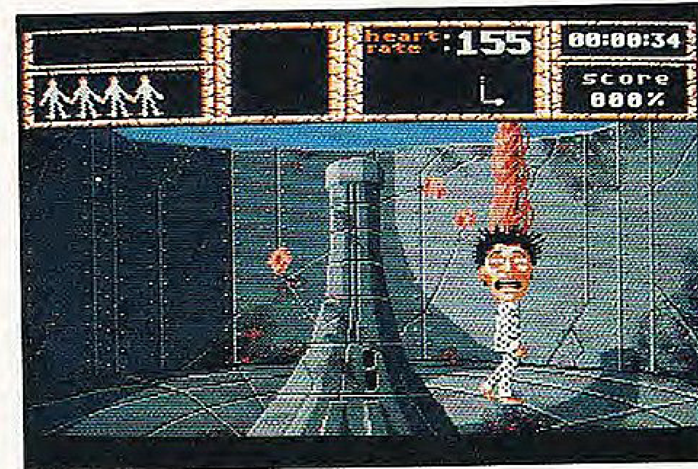
Richtig gruseln werdet Ihr Euch zwar nicht, aber dafür bietet Devil Crash eine Riesenmenge Actionspaß.

Gruselfaktor: sanfter Schauer, heiße Action

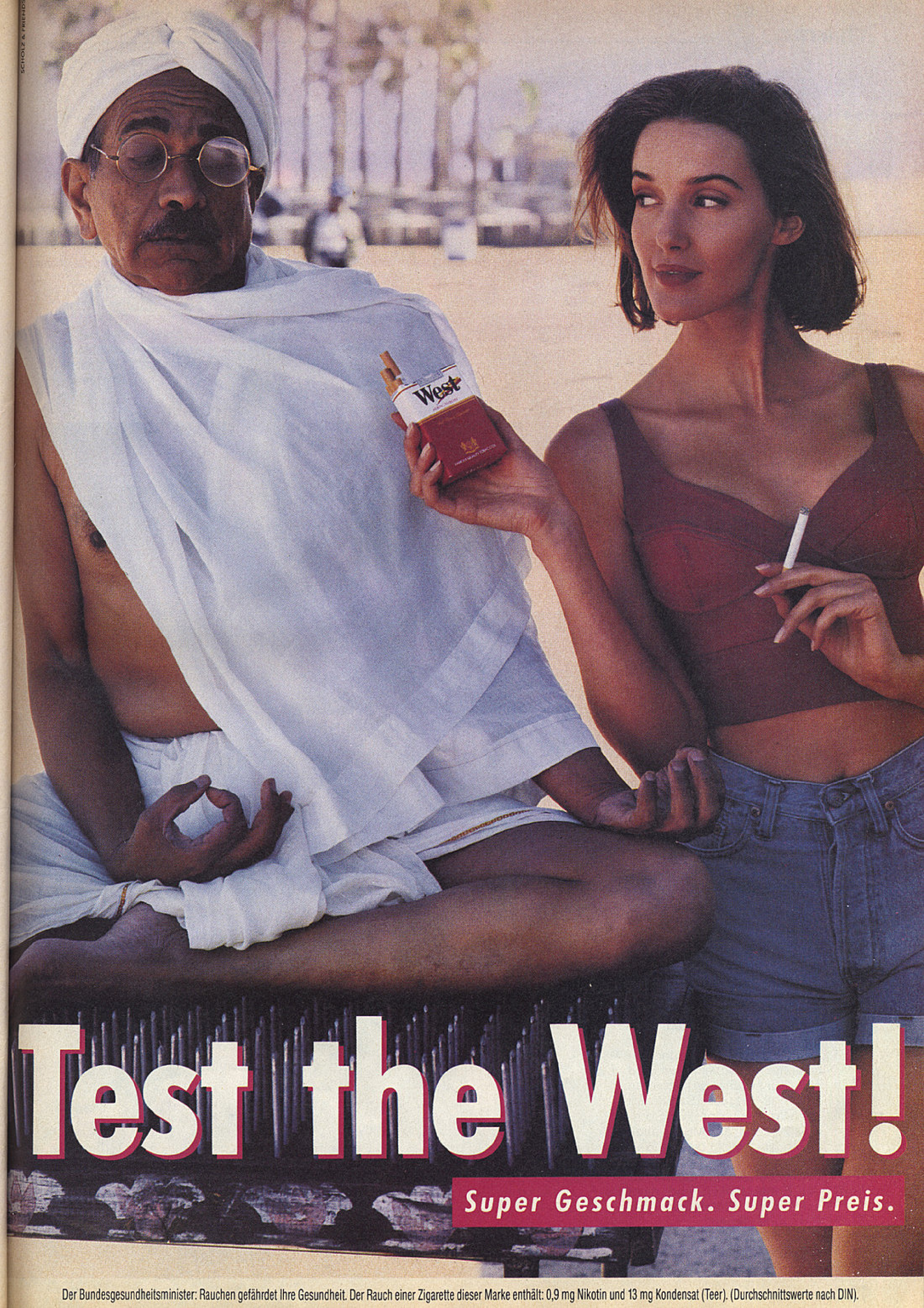
Weird Dreams

Süße Träume wünscht Ihnen das Spiel mit dem Namen "Weird Dreams". Durch rund 80 abartige Bildschirmfantasien der Programmierer muß sich der arme Schläfer schlagen. Als Beispiel für die eigenwilligen digitalen Träume dienen hier nur gefräßige Blumenbeete und ein paar mutierte Brathähnchen. Das Holen einer Packung Zigaretten im Frankfurter Bahnhofsviertel sorgt für eine größere nervliche Belastung, als die mäßige Joystickrührerei in den "Weird Dreams". Einzig die surrealistisch angehauchten Grafiken sind mehr als einen kurzen Blick würdig.

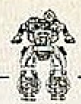
Gruselfaktor: schlaf gut



Weird Dreams: Süße Träume wünschen wir



SCHOLZ & FRIENDS
West
Test the West!
Super Geschmack. Super Preis.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).



BATTLETECH® CENTER

Die Spielhalle der Zukunft existiert bereits: In Chicago steht das Battletech-Center, das Insider als Nonplusultra elektronischer Unterhaltung bezeichnen. *POWER PLAY* hat probegespielt.

Seit geraumer Zeit geistert ein Schlagwort durch die Computerspielgemeinde, bei dem alle ins Schwärmen kommen: Virtual Reality. Gemeint ist die lebensechte Simulation eines x-beliebigen Szenarios. Dem Spieler wird dabei vorgegaukelt, er befände sich tatsächlich in dieser imaginären Welt.

Der allererste Schritt wurde bereits vor gut zehn Jahren vollzogen, als langsam, aber sicher elektronische Spiele den Markt eroberten. Computer- und Videospielunterhaltung hat gegenüber dem konventionellen Fernsehen oder Kino den großen Vorteil, daß wir an der entsprechenden Geschichte aktiv teilhaben und nicht nur zuschauen. Trotzdem ist diese Art von Simulation noch lange nicht perfekt. So atmosphärisch die Musik auch ist, so lebensecht die Grafiken gezeichnet wurden — wir sind uns immer bewußt, daß wir nur ein Sprite lenken und nicht selbst im Mittelpunkt der Handlung stehen.

Auf dem Weg zu diesem ultimativen Ziel elektronischer



Oben seht Ihr einen Battletech-Roboter, rechts ein Blick auf einen Prospekt

So sieht ein voll ausgerüsteter Battletech-Roboter (als Zeichnung) aus

Die acht Spielplätze sind in je vier Gruppen aufgeteilt. Wenn das Cockpit geschlossen ist, bekommt der Spieler nichts mehr von der Umwelt mit.



Nur mit diesem Ausweis erhaltet Ihr Zutritt zum Spielgelände des Battletech-Centers

Unterhaltung sind zwei Amerikaner einen großen Schritt weitergekommen. Jordan Weisman und Ross Babcock haben vor kurzem ihren zehn Jahre alten Traum verwirklicht, als sie am 1. August 1990 in Chicago das erste "Battletech-Center" eröffneten. Die beiden Rollenspielveteranen, die 1980 mit der Brettrollenspielfirma FASA ihre Karriere begannen, wagten den Sprung ins kalte Wasser.

Als Grundlage für das Battletech-Center dient das Battletech-Universum — eine gigantische Rollenspielserie von FASA. Für das erste Szenario, das umgesetzt werden sollte, griff man bei der Wahl der Hauptakteure auf "Battlemechs" zurück — waffenstarrende Kampfroboter des Jahres 3028, die Ihr im Spiel kontrolliert.

Wer jetzt denkt, daß das Battletech-Center nur eine etwas aufwendigere Spielhalle ist, der wird schon beim Anblick des Centers von außen eines Besseren belehrt. Man fühlt sich regelrecht in einen Science-fiction-Film versetzt, wenn man das futuristische Outfit der "Station" betrachtet. Viel Metall, viel Technik und jede Menge Kontrollmonitore sorgen für die richtige "Aliens"-Stimmung.

Um gar nicht erst das Gefühl aufkommen zu lassen, irgendetwas "Normales" zu machen, wird man an der Rezeption stilgerecht auf das kommende Spektakel eingestimmt. Man erhält einen kreditkartengroßen persönlichen Ausweis, der für die jetzige und künftige Missionen entsprechende Daten enthält. Bis zum Spielstart kann man nun im "Observation Deck" an zwölf Monitoren verfolgen, wie sich die aktuellen Battlemech-Kämpfer schlagen. Außerdem laufen auf anderen Bildschirmen ständig aktuelle Nachrichten, die aus der Battletech-Welt berichten.

Hat die Stunde der Wahrheit geschlagen, werdet Ihr von einem Mitarbeiter des Centers in die "Ready Area" geführt und dort detailliert auf Eure Mission vorbereitet. Neulinge schauen sich zudem ein Video an, in dem exakt gezeigt wird, wie das Spiel grundsätzlich abläuft. Dann sucht man sich einen der verschiedenen Battlemech-Roboter aus und gibt seinen Codenamen ein.

Bis zu acht Spieler nehmen an einem Ausflug in die Battlemech-Welt teil. Meist werden zwei Teams gebildet, die dann gegeneinander antreten. Noch kurz ein paar Taktiken ausgeheckt und schon muß jeder Akteur in seinem Cockpit platznehmen. Wer sitzt, macht die Luke zu und ist somit von der Außenwelt räumlich abgeschnitten. Es existieren nur noch Battlemechs, die in wenigen Sekunden aufeinander losgehen. Der Countdown läuft.

Neulinge haben zunächst große Probleme, sich mit den unzähligen Pedalen und Schaltern zurechtzufinden. Mit den Füßen lenkt Ihr das Metallmonstrum nach rechts und links, mit dem Steuerknüppel wird geschossen. Die restlichen Schalter sind eher für Profis gedacht. Vor Euch seht Ihr zudem zwei Bildschirme. Auf dem großen spielt die Action, der kleinere dient zu Eurer Information und Orientierung. Mit einem Mikrofon setzt man sich mit seinen Verbündeten in Verbindung.

Auf dem Hauptmonitor seht Ihr das Geschehen aus der Sicht Eures Battlemechs. Je nach Szenario kämpft Ihr bei Tag und Nacht, versteckt Euch hinter Felsen und seht feindliche Battlemechs vor Euch fliehen. Die Grafik ist farbenfroh und ordentlich flott. Satte Soundeffekte helfen mit, die Umwelt total zu verdrängen. Schon nach ein paar Minuten fühlt Ihr Euch als Bestandteil der Battletech-Welt um die eigene Existenz kämpfen.

Das ganze Vergnügen ist leider zeitlich begrenzt. Wie lange Ihr spielt, hängt nicht von Eurer Leistung ab. Ob Kanonenfutter oder First-Class-Battlemech — nach zehn hektischen Minuten ist Schluß. Anschließend verläßt man — noch total in Gedanken — die Kampfarena. Außen angelangt, werden auf mehreren Monitoren die Leistungen der acht Battlemechs detailliert aufgelistet. Wer hat wen wie oft getroffen? Wer hat aus Versehen das eigene Team angeschossen? All diese interessanten Details können auf Wunsch auch als Ausdruck zur Heimlektüre mitgeliefert werden.

Die Faszination des Battletech-Centers besteht nicht unbedingt in der sensationellen technischen Ausführung des Spiels. Ein moderner 486er-PC mit genügend Speicher und rasanter Grafikkarte könnte annähernd dasselbe leisten. Das wichtigste Element ist die Vernetzung der acht Cockpits. Fühlt man sich in seinem Sessel schon von der Außenwelt abgeschottet, rauben einem die Kommunikation mit den Kollegen und das gemeinschaftliche Wirken auf dem Schlachtfeld den letzten Bezug zur Realität.

Je besser man sich mit den nicht unkomplizierten Kontrollen zurechtfindet, desto tiefer fühlt man sich im Battletech-Universum verwurzelt. Obwohl das Vergnügen alles andere als billig ist (zehn Minuten kosten je nach Tageszeit zwischen 12 und 16 Mark), sollte sich niemand diesen Spaß entgehen lassen. Man kann nur hoffen, daß sich diese Form von intelligenter Computerunterhaltung weiter durchsetzt.

Jordan und Ross denken schon jetzt weiter. Die nächste Vision der beiden ist eine Spielumgebung, in der man

Dieses Foto stammt aus einem Battletech-Prospekt: Hologramme bietet dieser Simulator leider noch nicht.



So sieht die Ready-Area des Battletech-Centers aus: Die Umgebung ist futuristisch.

In Vino Veritas

WINZER

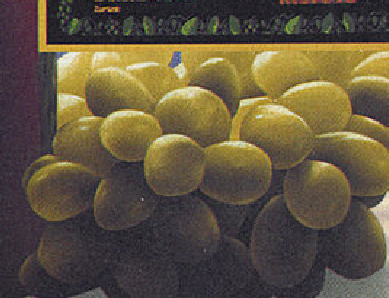
Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!





SCREENSHOTS: PC





AMIGA

ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

PC

C 64

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

das sichere Cockpit verläßt und tatsächlich in der Gegend herumläuft — ausgestattet mit einer Art Helm, der einem eine künstliche Welt vorgaukelt. Wir dürfen gespannt sein. *mg*

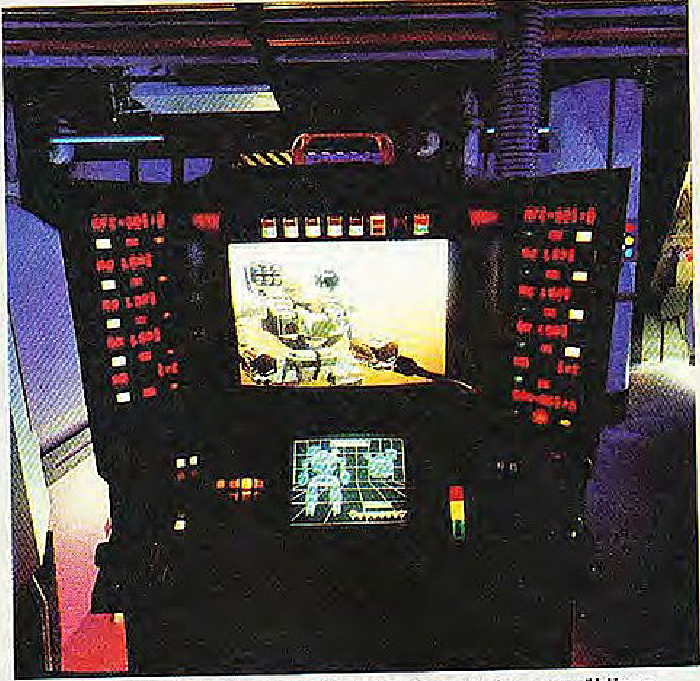
Der Sound

Das Musiksystem bietet drei unterschiedliche Soundgeneratoren. Gesampelter Digi-Sound wird ebenso geboten wie synthetischer FM-Sound. Im Cockpit befinden sich vier Lautsprecher, die rund um den Spieler angebracht sind. Zusätzlich donnert ein Subwoofer, der in Eurem Sitz verankert ist. Die Soundeffekte sind somit exakt dort zu hören, wo sie sich abspielen. Man kann sich gut vorstellen, daß die Atmosphäre durch die ständige Musikberieselung blendend rüberkommt.

Die Grafik

Die beiden Bildschirme in den Cockpits werden von zwei unterschiedlichen Computersystemen bedient. Für den Hauptmonitor, auf dem die eigentliche Action abläuft, leisten eigens entwickelte Computer die Arbeit. Die Hardware ist so konstruiert, daß 19000 vordefinierte Objekte im Speicher abgelegt werden können. Die Grafik wird nicht, wie bei den meisten anderen Simulationen, mittels 3-D-Vektor-Grafik erzeugt, sondern ist Sprite-orientiert. Ein 3-D-Chip sorgt für stufenloses Verkleinern und Vergrößern der Figuren und Gegenstände. Um das Radar und sonstige Informationen auf den zweiten, kleineren Bildschirm zu bekommen, hat man auf einen Amiga 500 zurückgegriffen.

Hauptbildschirm
Auflösung: 320 x 200 Pixel
Farbpalette: 16 Millionen
davon gleichzeitig auf dem Bildschirm: 64000
Specherkapazität: 35,5 MByte RAM
erweiterbar auf: 130,5 MByte RAM
Hilfsbildschirm
Auflösung: 320 x 200 Pixel
Farbpalette: 4096
davon gleichzeitig auf dem Bildschirm: 16



Ein Blick in das Cockpit: Die beiden Monitore sind von unzähligen Schaltern und Hebeln umgeben. Auf dem großen Bildschirm spielt sich die Action ab, der kleine versorgt Euch mit wichtigen Informationen.

Das Cockpit

In jedem Cockpit findet Ihr eine Flut von Schaltern, Lämpchen und anderen Steuerelementen. Die meisten davon braucht Otto-Normal-Spieler jedoch nicht. Nur Profis schöpfen des ganze Instrumentarium aus. Im einzelnen stehen zur Verfügung:

1 Acht-Wege-Joystick mit drei Feuerknöpfen
1 analoges Gaspedal
2 analoge Fußpedale
60 Schalter
1 16-Tasten-Keyboard
1 LCD-Display
128 LED-Zahlendisplays

Interview mit dem Battletech-Erfinder

Das Battletech-Universum wurde im wesentlichen von zwei Personen ausgetüftelt. Ross Babcock und Jordan Weisman sind die cleveren Jungs, die vor langer Zeit eine Vision hatten, die sie mit dem weltweit einzigen Battletech-Center in Chicago nach jahrelangen Entwicklungsarbeiten endlich umsetzen konnten. *POWER PLAY* hat Jordan am Rande der Consumer Electronics Show besucht und ihm ein paar Fragen gestellt.

POWER PLAY: Jordan, wie bist Du eigentlich auf die Idee für so ein ungewöhnliches Vergnügungscenter gekommen?

JORDAN: Vor etlichen Jahren habe ich Ross Babcock, meinen heutigen Partner, auf einer Marine-Universität kennengelernt. Dort wurden Ingenieure, Piloten und Marineoffiziere ausgebildet. Eines Tages stolperten wir über einen (Schiffs-)Brückensimulator.



Rollenspiel-Freak und Battletech-Macher Jordan Weisman stehen neben einem Cockpit

Das Ding war zwar sehr eindrucksvoll, kostete aber die Kleinigkeit von zirka 50 Millionen Dollar.

Russ und ich sind schon immer große Rollenspielfans gewesen und hatten auch selber einige Brettrollenspiele entwickelt. Wir dachten, daß so ein Simulator die optimale Plattform wäre, um die Bewegungsfreiheit und Kreativität eines Rollenspielers umzusetzen. Brettrollenspiele sind u.a. deshalb noch kein Massenthema, weil man zu lange braucht, um die Regeln zu beherrschen und ohne Mitspieler nichts vorwärtsgeht. In unseren Augen war so ein Simulator geradezu dafür geschaffen, die Öffentlichkeit mehr und mehr in den Bann von Rollenspielen zu ziehen.

Die Leute sind heutzutage so sehr an Fernsehen und Ki-

nofilme gewöhnt, daß sie sich unheimlich schwertun, sich in ihrer Fantasie ein Rollenspielszenario auszumalen. Dank so einem Simulator können wir ihnen etwas auf die Sprünge helfen und sie mit dieser audiovisuellen "Stimulanz-Hilfe" zum Helden in einer Art Roman machen. Heutzutage ist dieser Grundgedanke unter dem Stichwort "Virtual Reality" abzurufen.

POWER PLAY: Für zwei Studenten ein ganz schön ambitionierter Plan.

JORDAN: Allerdings. Mit dem grundlegenden Design fingen wir bereits 1980 an. Damals hatten wir als College-Studenten natürlich kein Geld, um uns die nötige Hardware zu kaufen oder zu basteln und die Software zu entwickeln. Aus diesem Grund gründeten wir "FASA" — eine reine Brett- und Rollenspielfirma. Es ist viel billiger, Papier zu bedrucken als Computer zu bauen. Wir kramten unsere Ideen hervor und brachten sie zunächst mal zu Papier, statt sie in einen "Simulator" umzusetzen.

Das ist nun gut zehn Jahre her und FASA ist bis heute sehr erfolgreich. Nach TSR (die Schöpfer der "Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe; Anmerkung der Redaktion) sind wir die Nummer zwei in dem Geschäft.

Vor vier Jahren beschlossen wir dann, etwas von dem verdienten Geld abzuzwacken und damit unseren alten Traum vom Rollenspielsimulator zu verwirklichen — also eine künstliche Rollenspielwelt zu schaffen.

POWER PLAY: Hast Du Dir das Battletech-Center zu Beginn der Planung so vorgestellt, wie es heute existiert?

JORDAN: Ich würde dieses Center in Chicago als Prototyp bezeichnen. Seitdem es am 1. August 1990 eröffnet wurde, haben wir ständig an der Einrichtung und dem Spielablauf gefeilt und Verbesserungen angebracht.

POWER PLAY: Wann wird es denn das erste endgültige Battletech-Center geben?

JORDAN: Wir haben vor, Ende dieses Jahres oder Anfang nächsten Jahres unser erstes finales Battletech-Center irgendwo in Kalifornien zu eröffnen. Bis dahin werden wir den Testballon hier in Chicago so weit entwickeln, wie wir es uns vorgestellt haben. Wenn alles glattgeht, werden wir vielleicht in ein paar Jahren ein Battletech-Center in Deutschland aufbauen.

Das weltweit einzige Battletech-Center befindet sich in Chicago in der North-Pier-Mall, einem schnuckligen Einkaufszentrum mit vielen Fachgeschäften und Restaurants

POWER PLAY: Wenn Ihr bereits Expansionspläne habt, dann muß dieses Center — obwohl "nur" ein Prototyp — recht erfolgreich sein?

JORDAN: Wir sind sehr glücklich, daß es einen Markt für diese Art von elektronischer Unterhaltung gibt. Das Ganze war ein Sprung ins kalte Wasser, denn es gab keine Marketingstudien oder ähnliches für ein Projekt dieser Art.

Bis heute haben wir rund 90 000 Tickets verkauft. Außerdem existieren eine Menge Fanclubs und Spielergruppen, die regelmäßig Turniere veranstalten. Wir haben auch ein paar Freaks, die mieten sich das ganze Center für eine Party. In diesem Fall programmieren wir sogar spezielle Szenarios nach deren Wünschen.

POWER-PLAY: Das Battletech-Center simuliert ja momentan eher ein Actionspiel mit strategischem Touch. Habt Ihr denn vor, in Zukunft diese Center mit komplett anderen Szenarios oder Spielen auszustatten?

JORDAN: Aber sicher. Das Battletech-Universum bietet Platz für alle möglichen Kampfszenarien. Bis heute wurden über das Thema über fünf Millionen Wörter und 150 Bücher geschrieben. Wir haben Flugzeuge, Battlemechs, Raumschiffe und so weiter. Alles davon läßt sich als Grundlage für ein Spiel in unserem Simulator verwenden.

Darüber hinaus wollen wir nicht nur actionreiche Simulationen machen, sondern auch Abenteuer umsetzen. Nimm zum Beispiel ein Rollenspiel:

Das jetzige Battletech-Center spiegelt praktisch nur das Kampfelement eines Rollenspiels wider. Später wollen wir das Battletech-Center in "Virtual Worlds"-Center umbenennen (so heißt übrigens auch unsere neue Firma), um wirklich jedes Szenario umsetzen zu können.

POWER-PLAY: Habt Ihr nicht Angst, daß Euch Giganten wie Walt Disney mit ihren Disneyworlds die Kunden wegschnappen?

JORDAN: Eigentlich nicht. Disneyworld spricht eine andere Personengruppe an. Dort kann man in all den Attraktionen und Vorstellungen meist nur zuschauen, nicht selber agieren. Wir wollen, daß die Leute selbst handeln, selber den Fortgang des Abenteuers steuern. Bei Disney ist fast alles passiv, bei uns aktiv.

POWER PLAY: Habt Ihr denn jemals daran gedacht, Eure erfolgreichen Brettrollenspiele traditionell auf "normale" Computer umzusetzen?

JORDAN: Einige unserer Produkte wurden bereits nachprogrammiert. So haben Activision und Infocom das "Battletech"-Szenario adaptiert, "Shadowrun" kommt über Dataeast und an den "Renegade Legion"-Spielen bastelt gerade SSI. Wir wollten selber keine traditionellen Computerrollenspiele machen. Unser Ziel ist es, innovative Ideen umzusetzen, Pionierarbeit zu leisten.

POWER-PLAY: In den USA herrscht zur Zeit die Nintendo-Manie. Ist das gut oder schlecht für Euch?

JORDAN: Wir sind ganz froh darüber. Nintendo bringt elektronische Unterhaltung in die Kinder- und Wohnzimmer. Wenn jemand mal diesen ersten Schritt vollzogen hat, dann ist er auch reif für unsere Art von "Entertainment". Es weckt den Appetit der Leute auf mehr und Besseres.

In meinen Augen gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen all den Atari-, Sega- und Nintendospielen und unserem Battletech-Center. Daheim spielt man vorwiegend mit dem Computer, das Ganze ist eindimensional. Wir nutzen den Computer nur als Medium, um die Unterhaltung zu vermitteln. Sooft Du auch hier mit Deinem Battlemech antrittst, kein Spiel wird dem vorherigen gleichen, da Du immer gegen einen "menschlichen Gegner" kämpfst — da wiederholt sich nichts.

Du kannst unsere Art der Unterhaltung ganz gut mit einem Telefon vergleichen. Das Telefon an sich ist langweilig. Sitzt aber jemand am anderen Ende der Leitung, kann die Sache teuflischen Spaß machen.

POWER-PLAY: Wenn Du gerade mal nicht am Battletech-Center feilst, was machst Du in Deiner Freizeit, sofern Du welche hast?

JORDAN: Natürlich spiele ich ab und zu mal am Computer und setze mich mit Freunden an ein Brettrollenspiel. Die meiste Zeit verbringe ich allerdings damit, mein "Papier-Universum" weiterzuentwickeln. Ich genieße es auf jeden Fall sehr, in der Unterhaltungsindustrie zu arbeiten.

POWER-PLAY: Bist Du eigentlich der beste Battletech-Spieler?

JORDAN: Nein, weiß Gott nicht. Es gibt viele Kunden, die viel länger gespielt haben als ich.

Aber das ist ganz gut so. Bei FASA haben wir nämlich einen Grundsatz: Jedes Spiel, bei dem ich regelmäßig verliere, wird bestimmt ein großer Hit.

Das Interview mit Jordan Weisman führten Martin Gaksch und Michael Hengst.



Die Battletech-Erfinder: Links flankiert Ross Babcock, rechts posiert Jordan Weisman

Das jetzige Battletech-Center spiegelt praktisch nur das Kampfelement eines Rollenspiels wider. Später wollen wir das Battletech-Center in "Virtual Worlds"-Center umbenennen (so heißt übrigens auch unsere neue Firma), um wirklich jedes Szenario umsetzen zu können.

POWER-PLAY: Habt Ihr nicht Angst, daß Euch Giganten wie Walt Disney mit ihren Disneyworlds die Kunden wegschnappen?

JORDAN: Eigentlich nicht. Disneyworld spricht eine andere Personengruppe an. Dort kann man in all den Attraktionen und Vorstellungen meist nur zuschauen, nicht selber agieren. Wir wollen, daß die Leute selbst handeln, selber den Fortgang des Abenteuers steuern. Bei Disney ist fast alles passiv, bei uns aktiv.

POWER PLAY: Habt Ihr denn jemals daran gedacht, Eure erfolgreichen Brettrollenspiele traditionell auf "normale" Computer umzusetzen?

JORDAN: Einige unserer Produkte wurden bereits nachprogrammiert. So haben Activision und Infocom das "Battletech"-Szenario adaptiert, "Shadowrun" kommt über Dataeast und an den "Renegade Legion"-Spielen bastelt gerade SSI. Wir wollten selber keine traditionellen Computerrollenspiele machen. Unser Ziel ist es, innovative Ideen umzusetzen, Pionierarbeit zu leisten.

POWER-PLAY: In den USA herrscht zur Zeit die Nintendo-Manie. Ist das gut oder schlecht für Euch?

JORDAN: Wir sind ganz froh darüber. Nintendo bringt elektronische Unterhaltung in die Kinder- und Wohnzimmer. Wenn jemand mal diesen ersten Schritt vollzogen hat, dann ist er auch reif für unsere Art von "Entertainment". Es weckt den Appetit der Leute auf mehr und Besseres.

In meinen Augen gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen all den Atari-, Sega- und Nintendospielen und unserem Battletech-Center. Daheim spielt man vorwiegend mit dem Computer, das Ganze ist eindimensional. Wir nutzen den Computer nur als Medium, um die Unterhaltung zu vermitteln. Sooft Du auch hier mit Deinem Battlemech antrittst, kein Spiel wird dem vorherigen gleichen, da Du immer gegen einen "menschlichen Gegner" kämpfst — da wiederholt sich nichts.

Du kannst unsere Art der Unterhaltung ganz gut mit einem Telefon vergleichen. Das Telefon an sich ist langweilig. Sitzt aber jemand am anderen Ende der Leitung, kann die Sache teuflischen Spaß machen.

POWER-PLAY: Wenn Du gerade mal nicht am Battletech-Center feilst, was machst Du in Deiner Freizeit, sofern Du welche hast?

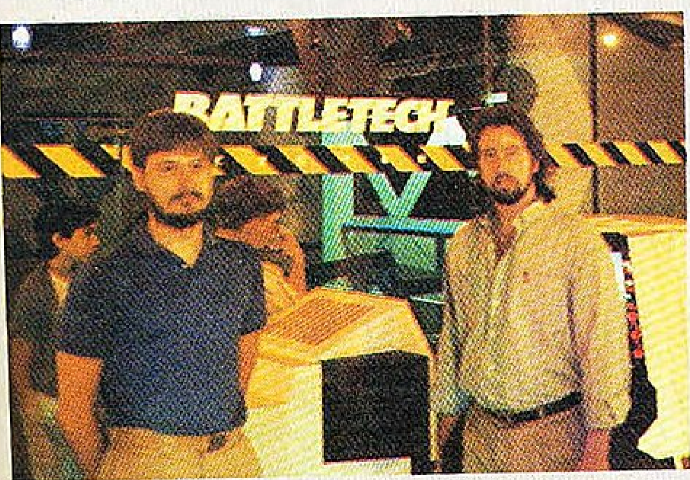
JORDAN: Natürlich spiele ich ab und zu mal am Computer und setze mich mit Freunden an ein Brettrollenspiel. Die meiste Zeit verbringe ich allerdings damit, mein "Papier-Universum" weiterzuentwickeln. Ich genieße es auf jeden Fall sehr, in der Unterhaltungsindustrie zu arbeiten.

POWER-PLAY: Bist Du eigentlich der beste Battletech-Spieler?

JORDAN: Nein, weiß Gott nicht. Es gibt viele Kunden, die viel länger gespielt haben als ich.

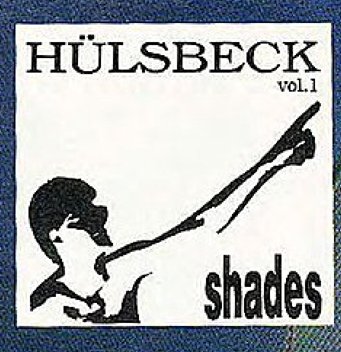
Aber das ist ganz gut so. Bei FASA haben wir nämlich einen Grundsatz: Jedes Spiel, bei dem ich regelmäßig verliere, wird bestimmt ein großer Hit.

Das Interview mit Jordan Weisman führten Martin Gaksch und Michael Hengst.



Die Battletech-Erfinder: Links flankiert Ross Babcock, rechts posiert Jordan Weisman

Spricht man in der Computerspieleszene von ausgefeilten Kompositionen, krachigen Soundeffekten und messerscharfer technischer Präzision, fällt garantiert sein Name. Auf dem C 64 machte er sich einen Namen als "Soundhexer", als er das 5-Minuten-Superstück "Shades" veröffentlichte — und das in läppischen 12 KByte.



NEUES VOM Hexer

Auf dem Amiga folgten Tracks wie "Turrican", "Masterblazer" und die Titelmusik zu "Rock'n'Roll". Jetzt geht er ins Studio und nimmt seine besten Stücke neu auf, volldigital und mit neuem Equipment (die Tracks basieren also nicht auf den alten Amiga-Sounds) — Chris Hülsbeck veröffentlicht seine erste CD.

Die CD wird ab nächsten Monat exklusiv von Factor 5 vertrieben (anzutreffen auch auf der Amiga-Messe in Köln). Wir bieten Euch an, jetzt schon an den begehrten Silberling zu kommen. "Hülsbeck Vol.1 — Shades", die es in keinem Laden zu kaufen gibt, kostet 24,95 Mark plus Nachnahme und Versandkosten.

Und wie kommt Ihr an das gute Stück? Feuchtet Euren Zeigefinger an und blättert auf die Seite 118. Dort trennt Ihr vorsichtig die Bestellkarte heraus und füllt sie aus. Und was ist drauf? Lassen wir den Meister zu Wort kommen:

"**Shades** Originalgetreue Umsetzung meines C-64-Debutstücks, klangvolumenmäßig ordentlich aufgepeppt.

Masterblazer (jazz 'o' matic) Man beachte die ausgefeilten Streicherarrangements...

Theme from R-Type Muß man hier noch Worte verlieren? Ein Klassiker!

Tower of Babel (Haleluja-Mix) Mein musikalischer Beitrag zu einem Leinwandklassiker (der allerdings erst gedreht werden müßte).

Heavens Gate (Lazerdub) Dieses Stück wurde für Laser-Lightshows konzipiert.

Warzone (DiCola-Mix) Orchestrale Filmmusik im Turrican-Stil.

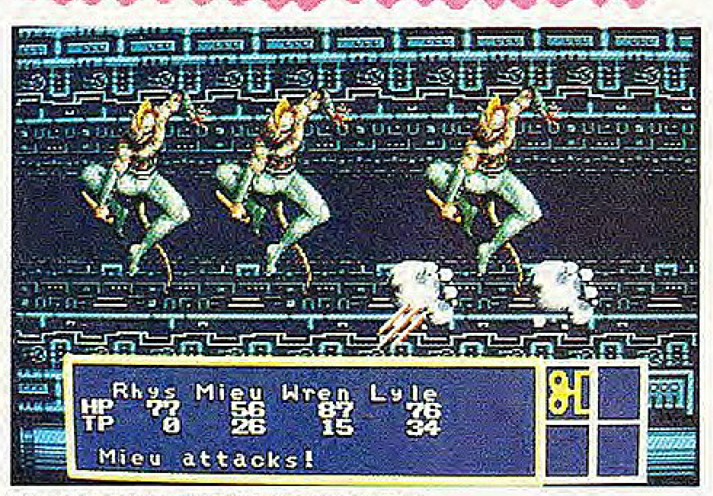
Addicted to these Games (Super Famicom Mix) Abgefahren: im soviet-arabian-reggae-Style. Der Rap und Gesang handelt von der Sucht nach Computerspielen — nachvollziehbar, oder?

Nightmoves (4 pm internal) Megamix der House- und Techno-Tracks, die leider nie in einem Spiel erschienen sind.

Pour Danielle (Milk-Girl-Mix) Herzschmerz — Ballade à la Clayderman.

The Power of Magic (The Magic of Power-Mix) Ein Überraschungstrack, über den noch nicht zuviel verraten wird...
plus zwei Bonustracks"

Dreifachhochzeit



Eine Monstergruppe stellt sich in den Weg

Phantasy Star III

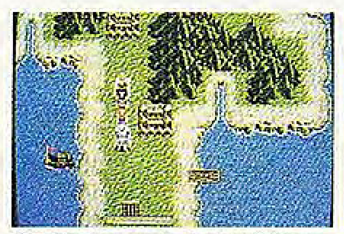
Hochzeiten sind auch nicht mehr so friedlich wie früher: In einem fernen Sternensystem will der holde Prinz Rhys seine Liebste ehelichen. Die Feierlichkeiten werden empfindlich gestört. Ein Drache taucht auf und mopst die liebliche Maid. Rhys ist sauer und macht sich auf die Socken, um dem Drachen die Braut zu entreißen.

Soweit der Start zum dritten Teil der "Phantasy Star"-Rollenspielreihe aus dem Hause Sega. Ihr steuert nun Rhys auf seiner Suche nach der Braut. Unterwegs müssen vier Kumpane gefunden, Monster verprügelt und Gegenstände gekauft werden. Tips und Hinweise bekommt Ihr durch Unterhaltung mit Einwohnern der Städte. Am bewährten Grundprinzip hat sich nur wenig geändert. Städte, Dungeons und die Oberfläche der Planeten, auf denen Ihr Euch herumtreibt, werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zum Kampf mit einer Monsterschar, wird auf 3-D-Sicht umgeblendet. Per Menü und einem neuen Icon-System kann Magie (heißt hier Technik) eingesetzt oder per Waffengewalt draufgehauen werden. Mit dem erbeuteten Geld können sich die Charaktere in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen. Durchs Sammeln von Erfahrungspunkten werden die Figuren kräftiger, hauen besser zu, und die Wirkung der Zaubersprüche steigt an.

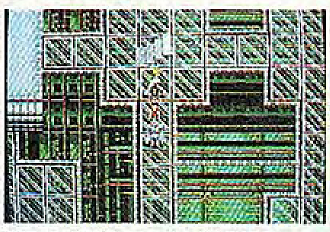
Der Clou bei Phantasy Star III: Die Rettungsaktion ist erst der Auftakt zum eigentlichen Spiel. Der Untertitel des Moduls "Generation of Doom" deutet es schon an: Ihr übernehmt nicht nur das Kommando über Rhys, sondern auch über eventuelle Nachkommen. Habt Ihr in der Rolle von Rhys die Liebste wiedergefunden, könnt Ihr Euch für eine von zwei Mädels entscheiden — entweder Ihr ehelicht die verlorene Braut oder eine Eurer Kampfgefährtinnen. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, verläuft das Spiel in anderen Bahnen. Denn nun steuert Ihr nicht mehr Rhys, sondern seinen jeweiligen Sohn, den er mit der Auserwählten hat, in ein neues Abenteuer. Sohnemann startet zwar wieder mit dem niedrigsten Erfahrungs-Level, aber er erhält die Ausrüstung und das Bargeld, das Rhys zuletzt mit sich herumschleppte. Außerdem bleiben zwei Mitglieder aus der ersten Gruppe, mitsamt Ausrüstung und erreichter Erfahrungsstufe, erhalten. Hat die zweite Generation ihr Abenteuer erledigt (beispielsweise die Ursache einer Roboterinvasion aufzuklären), kann Rhys Sohn zwischen zwei potentiellen Ehepartnern wählen. Wieder verzweigt sich der Handlungsfaden — abhängig von Eurer Entscheidung.

Im letzten Teil des Abenteuers führt Ihr eines von Rhys Enkelkindern in die Schlacht gegen fiese Monsterhorden. Insgesamt beschert Euch der Generationswechsel Besuche auf sieben verschiedenen Planeten, einen Satelliten im Weltall und einen Unterwasserpalast.

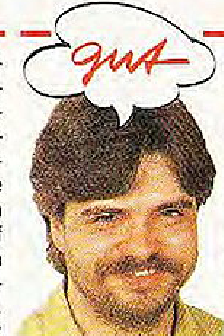
Alle Bildschirmtexte sind übrigens, wie auch das Handbuch, in Englisch. Ein Hilfsbüchlein wie beim zweiten Teil liegt dem Modul nicht mehr bei und muß separat gekauft werden. Zwei Spielstände können dank der eingebauten Batterie gespeichert werden. Testmuster von CWM und Dynatex. *mh*


Die Dungeons sind ebenfalls von oben zu sehen


Die Planetenoberfläche wird aus der Vogelperspektive gezeigt


Dieser Laden verkauft neue Waffen für Eure Gefährten


Die Charakterübersicht über Eure Party wird eingeblendet



Selten wurde die Erwartungshaltung eines Mega-Drive-Moduls von Sega so effektvoll geschürt. Leider weichen die hohen Erwartungen bei "Generations of Doom" ziemlich schnell einer grimmigen Ernüchterung. Phantasy Star III ist zwar mit fast allen Elementen gespickt, die auch den ersten beiden Teilen zum Spieleruhm verhalfen, aber einige unschöne Schnitzer dämpfen den Spielspaß. Da ist zum einen die wohl gut gemeinte Kampfsteuerung via Icons. Das Gefummel mit den unglücklich sortierten Symbolen artet bei größeren Monstergruppen zu einer unnötigen Strapaze aus. Auf Dauer gewöhnt man sich zwar daran, aber weniger (beispielsweise das alte System aus Phantasy Star II) wäre sicher spielerfreundlicher gewesen. Zum anderen ist ein nicht unerheblicher technischer Rückschritt zu bemängeln: Der Schriftsatz für die Bildschirmmenüs ist eine Beleidigung fürs Auge und die "sogenannten" Dungeons entpuppen sich als relativ simple Mini-Etagen. Das angeschlagene Spielvergnügen wird aber durch die erfrischende und abwechslungsreiche Generationsidee wieder ordentlich aufgepeppt. Wer sich die Mühe macht, alle verschiedenen Lösungswege abzuklappern, sitzt mehrere Wochen vor dem Bildschirm. Die Motivation dafür ist, trotz der obengenannten Kleinigkeiten, reichlich vorhanden: bekommt man doch sieben Rollenspiele und vier mögliche Schlußsequenzen geboten (Rhys Abenteuer, die Reisen der beiden Söhne plus die Missionen der vier Enkel). Nachteil dabei: Ihr müßt das Modul im Prinzip zweimal beginnen, da nur zwei verschiedene Spielstände gespeichert werden können. Wer also bei Phantasy Star III den Vorschußlorbeeren-Bonus, die hohe Erwartungshaltung, und einige kleine Mängel abzieht, bekommt ein anspruchsvolles und lange an den Monitor fesselndes Rollenspiel für sein Mega Drive. Nur schade, daß sich Sega diesmal nicht entschließen konnte, beim Modulpreis von rund 160 Mark das Hilfsbüchlein wieder der Packung beizulegen.

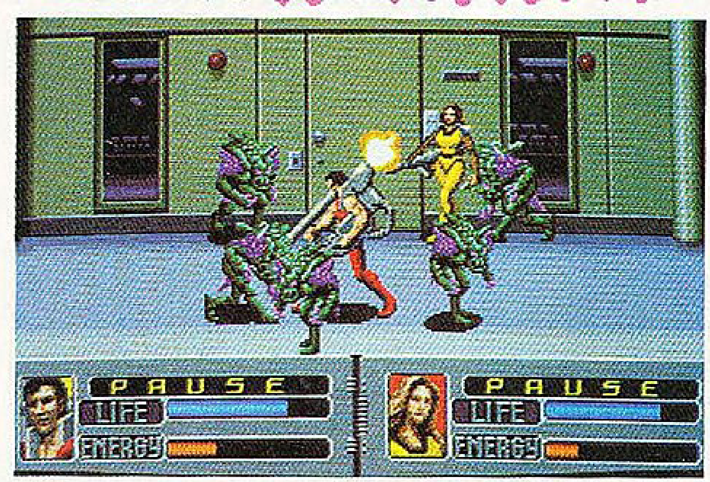


Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 170 Mark

MEGA DRIVE 76%

Grafik: 70% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

Stürmisches Treiben



"Seid nett zueinander" waren seine letzten Worte... (Mega Drive)

Alien Storm

Die Aliens sind da: Ein Raumschiff mit glibbrigen Mutanten der Kategorie "Allesfresser" landet auf der Erde. Nicht nur ängstliche ältere Damen fühlten sich von den tentakeligen, schleimigen Gruselmonstern mit dem ungezügelten Appetit belästigt. Um den "Alien Storm" loszuwerden, ruft man keinesfalls den Kammerjäger, sondern die flotten Typen vom Alien-Abservierservice. Die Eingreiftruppe rückt wahlweise mit Held, Heldin oder Roboter an. Jede Spielfigur hat andere Angriffstechniken auf Lager; einen Freund und ein zusätzliches Joypad vorausgesetzt, könnt Ihr auch zu zweit gleichzeitig spielen. Der Ablauf erinnert an muntere Zweikampfspiele wie "Golden Axe", freilich mit diversen Science-fiction-Elementen versetzt. Je nach gedrücktem Feuerknopf löst Euer Alter Ego eine Smart Bombe aus, fetzt mit einem Sprint von links nach rechts oder setzt Brachialgewalt ein. Durch unterschiedliche Joypad-Bewegungskombinationen kommt ein ansehnliches Repertoire an Alien-Prügeltechniken heraus. Ein Schuß mit dem Laserblaster (verbraucht kostbare Energie) ist besonders wirksam; in solider Handarbeit darf man dem ungebetenen Besucher auch den Gewehrkolben auf den Saugnapf knallen.

Für Auflockerung in den acht Levels sorgen 3-D-Ballersequenzen im Stil der "Operation Sowieso"-Spiele. Die Aliens haben bestimmte Gebäude besetzt und tauchen plötzlich hinter Fernsehern oder Supermarktregalen auf. Durch Steuern eines Fadenkreuzes müßt Ihr die Burschen schleunigst abfackeln. Außerdem kann man die Inneneinrichtung zerdeppern.

Ist das letzte "Continue" verbraten, wird Eure Leistung unter Berücksichtigung des gewählten Schwierigkeitsgrades beurteilt. Außerdem bietet das Modul ein Duellmodul, bei dem Ihr gegen immer stärkere Aliens antretet. Besonders spaßig gestaltet sich diese Zugabe, wenn man zu zweit vorm Mega Drive sitzt.

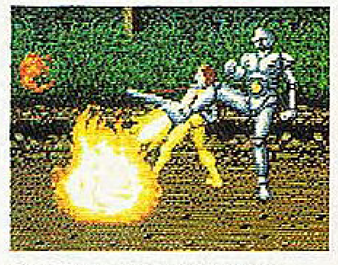
Testmuster von Galaxy. *hl*







Harsches Begrüßungskommando für ungebetene Besucher (Mega Drive)



Der Flammenblaster ist gut in Schuß (Mega Drive)

gut

Alien Storm sieht spitze aus, läßt spielerisch jedoch schnell Mängel erkennen: Im Gegensatz zum Vorläufer "Golden Axe" fällt das Monstergeraufe mit streng genommen nur zwei Schlagvarianten taktisch ärmlich aus. Man prügelt sich stupide voran. Daß die Helden selbständig auf verschiedene Waffen zurückgreifen, ist zwar witzig, ändert jedoch nicht viel an der spielerischen Monotonie. Außerdem hat man Alien Storm selbst als Prügelanfänger erschreckend schnell durch. Ausgesprochen angenehm fällt der Zwei-Spieler-Modus auf, wegen dem das Modul bei mir noch als "Gut!" durchgeht.



gut

Sprotz, Wumm, Splitter, Knall: Gar deftig geht's zu beim munteren Alien-Zerhackstücken. Die mit gekonnter Gruselgrafik aufgemotzten Bildschirmkämpfe sind nicht gerade ein Fall für übersensible Naturen; an Action herrscht bei der gut spielbaren Automatenumsetzung aber wahrlich kein Mangel. Die Freude hält nicht allzu lange vor, denn wer sich zum Schwierigkeitsgrad "Easy" verführen läßt, hat das Modul schnell durchgespielt. Schade ob dieses Schnitzers, denn bei Alien Storm geht vor allem zu zweit ganz schön die Post ab. Wer Spiele im Stil von Golden Axe schätzt und sich am Horrorambiente erfreuen kann, bekommt zünftigen Actionstoff geboten.

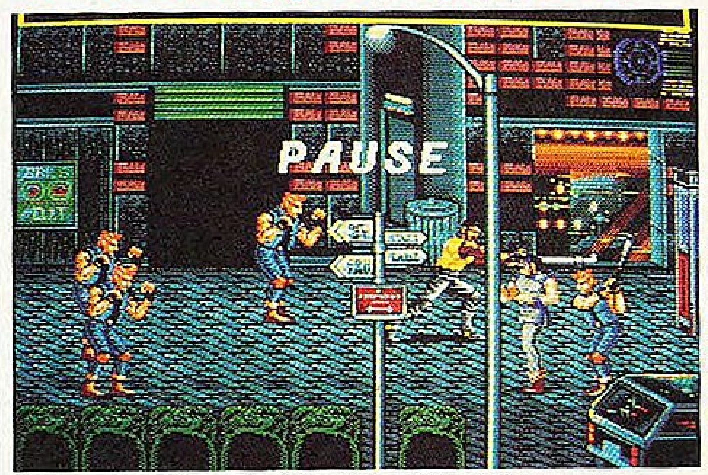
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 78% | Sound: 62% | Schwierigkeit: einstellbar

Straßen in Flammen



Wer zu zweit antritt, muß mit doppelt so vielen Gegnern rechnen.

Streets of Rage

Wer bei "Alien Storm" im bewährten Metzelverfahren bereits alle Aliens vom Bildschirm gefegt hat, dem serviert Segas aktueller Prügelstreich neue Gegner. Sieben happige Levels haben die Sega-Programmierer dem Modul "Streets of Rage" spendiert. Ähnlich wie beim Super-Famicom-Titel "Final Fight" scrollen die Hintergrundszenarien konstant von rechts nach links.

Ihr dürft Euch zu Beginn der Klopperei einen von drei muskulösen Kämpfern und Kämpferinnen aussuchen. Jeder Held hat andere schlagtechnische Vorzüge, die er entweder alleine oder im Zusammenspiel mit einem Partner einsetzt. Neben den Fäusten dienen unterwegs aufgesammelte Extras als Verteidigungsmittel. Wer beizeiten über eine Telefonzelle stolpert, sollte einen kurzen Blick hineinwerfen (sprich: das Ding in tausend Stücke schlagen), um darin verborgene Flaschen, Messer oder anderes Spielzeug zu ergattern. Ab und zu frischen ein paar Leckereien Eure angeschlagene Physis wieder um ein paar Energieeinheiten auf.

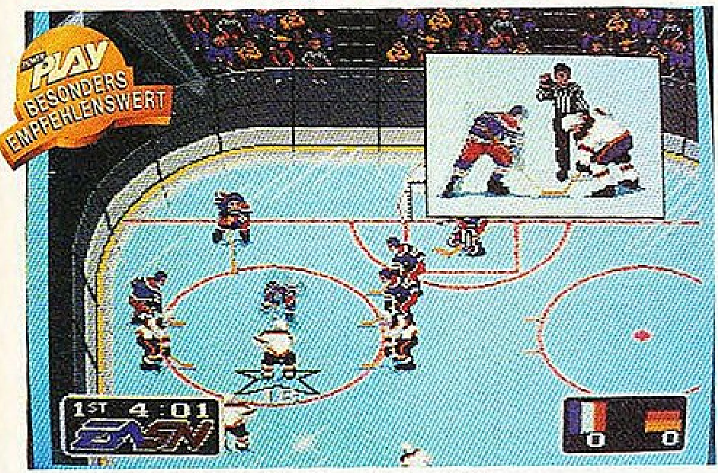
Als Smart-Bombe haben sich die Entwickler einen besonderen Gag einfallen lassen. Drückt Ihr den entsprechenden Feuerknopf, scrollt das Spielfeld etwas zurück und aus einem Auto werden kurzerhand ein paar Granaten abgefeuert. Das anschließende Flammenspektakel sollte man gesehen haben. Testmuster von Sega/Virgin. *mg*



Auf Sega kann man sich momentan verlassen. Nach Spitzentiteln wie "Castle of Illusion" und "Sonic the Hedgehog" gerät sogar eine (normalerweise) banale Prügelorgie zum motivierenden Abendvergnügen. Selbst Genregegner werden von der Kombination aus grandioser Musik und ideenreichem Spielablauf überzeugt. Interessante Feinde, witzige Schläge und prima Grafik machen den ein oder anderen technischen Patzer wett: Merkwürdigerweise ruckeln die vorbeiziehenden Straßen konsequent ein klein wenig. Fans von Prügelspektakeln dürfen sich Streets of Rage ohne Wimpernzucken zulegen, alle anderen Actionfans sollten zumindest zum Probeschlag ansetzen.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark
MEGA DRIVE **75%**
Grafik: 74% Sound: 84% Schwierigkeit: einstellbar

Eiskalter Geniestreich



Schlonz! Da lag der Puck im Tor... (Mega Drive)

EA Hockey

Die tollkühnen Männer auf schlitternden Kufen sind wieder da: Rechtzeitig zum ersten melancholischen Herbstfrösteln beschert uns Electronic Arts eine Simulation der rauhbeinigen Mannschaftssportart Eishockey. Bevor das erste Bully ausgeführt wird, könnt Ihr bei "EA Hockey" munter an diversen Optionen herumfeilen. Ihr habt die Wahl zwischen 22 unterschiedlichen Mannschaften, könnt alleine oder zu zweit gegen den Computer spielen, Euch ein Duell gegen einen Freund liefern, die Länge eines Matches ändern, Abseits- und Foul-Bestrafung an- und abschalten sowie ein neues Play-Off-Turnier starten.

Der Spielablauf ist mächtig schnell und mit Torszenen gespickt. In der Defensive habt Ihr verschiedene Rempeltechniken zur Wahl, um dem Gegner die Scheibe abzujagen. Im Angriff könnt Ihr exakte Pässe übers Eis zirkeln, einen Lupfer aufs Tor schlenzen oder zu einem Schlagschuß ausholen. Jeder Spielzug läßt sich in der Wiederholung in Ruhe begutachten; auf Wunsch sogar in Zeitlupe. Strafzeiten und Prügeleien dürfen bei einem zünftigen Eishockey-Match auch nicht fehlen; versierte Taktiker wechseln zwischen verschiedenen Angriffslinien. Der Statistiker erbaut sich hingegen an einem hübschen Zahlensalat über den Spielverlauf, der in den Drittelpausen eingeblendet wird. Bei einem Turnier kann der Spielstand mittels Paßwort gesichert werden. *hl*

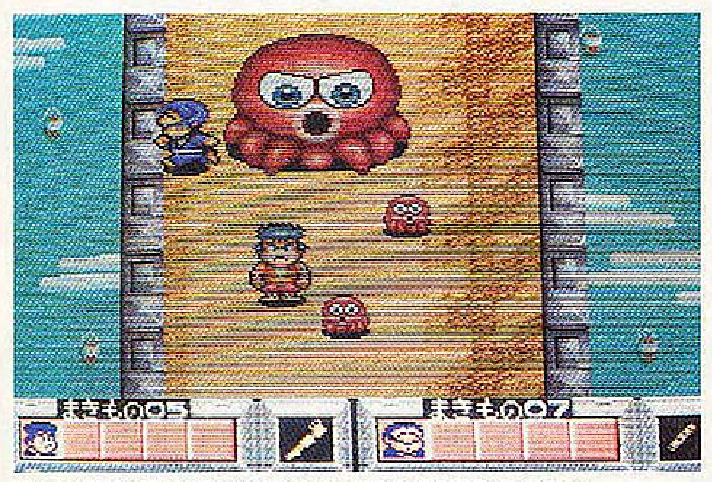


Alle Eishockey-Simulationen, die mir je auf Computern, Videospielkonsolen oder in der Spielhalle untergekommen sind, sind für mich hiermit gestorben. EA Hockey ist eine nahezu perfekte Simulation dieser Sportart, die pausenlose Action liefert, ohne den Simulationsaspekt gänzlich zu vernachlässigen. Man spürt, daß dieses Programm speziell fürs Mega Drive entwickelt wurde. Die Joypad-Steuerung ist gefühlvoll und realistisch; die Feuerknopf-Belegung klug gewählt. Übersichtliche Grafik und kernige Digi-Sounds sorgen für die hervorragende Atmosphäre, während Turniermodus und die üppige Auswahl an Computergegnern auch langfristig Spannung garantieren.

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 90%
Grafik: 70% Sound: 74% Schwierigkeit: einstellbar

Katzenretter



Dieses dicke Viech kommt uns aus "Twin Bee" bekannt vor

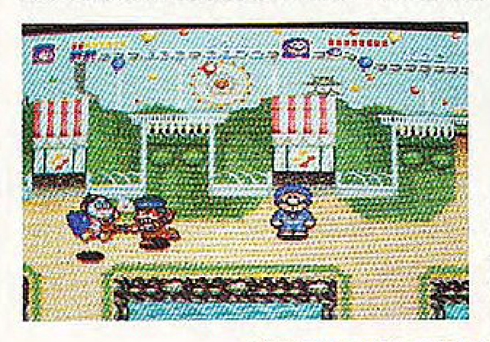
Mystical Ninja

Katzen haben es in der Computerspielewelt nicht leicht: Im Science-fiction-Programm "Wing Commander" verglüht eine Katzenrasse im Laserfeuer von Erdraumschiffen und in dem neuen Super-Famicom-Modul "Legend of the Mystical Ninja" werden die pelzigen Kuschelviecher gleich scharenweise gekidnappt. Um dem Katzenklau ein Ende zu bereiten, stapft ein kampferprobter Mini-Ninja los. Wer will, kann auch im Duett mit einem Kumpel auf Felline-Suche gehen.

Die neun Levels lange Action-Adventure-Reise beginnt in einem kleinen japanischen Dorf, das in einer Art 3-D-Seitenansicht gezeigt wird. Die auf der Straße herumlaufenden Einwohner haben scheinbar etwas gegen Eure Spielfigur einzuwenden und verteilen Schläge. Glücklicherweise kann sich der Ninja auf vielfältige Weise zur Wehr setzen. Am Start habt Ihr, je nach Spielfigur, eine Pfeife oder eine Blockflöte dabei. Die meisten Angreifer verpuffen nach dem ersten Treffer und hinterlassen Goldmünzen, kleine Pergamentrollen oder ein Kätzchen. Mit den eingesackten Goldstücken könnt Ihr in zahlreichen Geschäften nützliche Gegenstände kaufen. Im Angebot der Läden sind Nahrungsmittel, Rüstungsteile (die nach einem Treffer leider verschwinden), Bomben und spezielle Bonusspiele (beispielsweise eine "Break-Out"-Variante). Bei diesen Bonusspielen gilt es meistens, einen neuen Gegenstand oder ein Preisgeld zu ergattern. Ferner gibt es ein Reisebüro, mit dem Ihr zur nächsten Spielstufe reisen könnt — gegen Gebühr selbstverständlich.

Verschiedene Ausgänge in den Städten führen in neue Stadtbereiche oder in spezielle Action-Levels. Hier wird das Geschehen meistens von der Seitenansicht oder von oben gezeigt. Am Ende dieser Sequenzen harrt ein besonders dickes Obermonster. Erst wenn dieses erledigt ist, könnt Ihr im Reisebüro einen Trip zum nächsten Level buchen. In späteren Spielstufen (ab Level 3) prügelt Ihr Euch nicht nur mit allerlei Angreifern herum, sondern stellt auch Euer Hüpfgeschick unter Beweis.

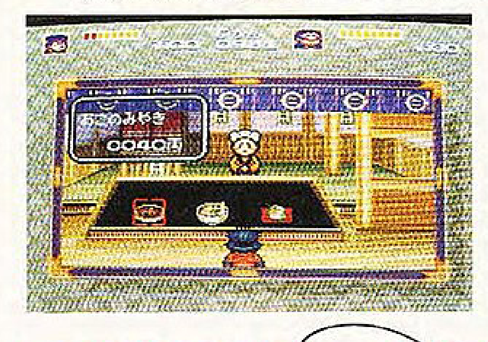
Um später nicht wieder von vorne zu beginnen, wenn Ihr alle drei Bildschirmleben und das einzige "Continue" verbraten habt, gibt es ein Paßwort. Dieses ist leider, wie auch die Bildschirmtexte, komplett in japanisch. Testmuster von CWM und Dynatex. *mh*



Im Konami-Vergnügungspark tummeln sich tollwütige Clowns (Super Famicom)



Diese "Leitern" drehen sich: Das Hinaufhüpfen wird zum Geschicklichkeitstest (Super Famicom).



Nahrungsmittel bringen verbrauchte Lebensenergie wieder zurück (Super Famicom)

Super

Kurz nach der ersten gespielten Viertelstunde brach beim Mystical Ninja die Panik aus: "Wer soll denn das spielen? Da sind viel zu viele japanische Texte drin — ohne mich". Kaum war die erste Stunde am Joypad verbracht, hörte man schon andere Kommentare: "Nur noch ein paar Minuten" oder "Der Schwerpunkt kann warten." Konami hat derart viele grafische Feinheiten wie die witzige Sprite-Animation und spielerische Gags wie die Drehleitern des dritten Levels in das Modul gequetscht, daß es eine Freude ist. Vor allem die seit dem PC-Engine-Knaller "PC-Gengin" putzigsten Obergegner bringen frischen Wind in die laserlastige Endmonsterlandschaft. Zwar stottert das Scrolling an vielen Stellen sehr bedrohlich und die eine oder andere Bonbonfarbe ist einen Tick zu grell für das europäische Auge, aber das wird durch die hohe Spielmotivation dicke wieder wettgemacht. Größtes Manko des Moduls: Statt eines ellenlangen Paßwortes, hätte Konami lieber eine Batterie zum Spielstandspeichern verwenden sollen.

gut

Nach all den Katastrofen-Spielen der letzten Zeit tut Mystical Ninja richtig gut. Zwar offenbart auch dieses Modul keine technischen Sensationen (besonders im Zwei-Spieler-Modus ruckt's), doch ein gewitzter Spielablauf macht diesen Lapsus wieder wett. Ideenreich und klever haben die Konami-Entwickler ein unterhaltsames Action-Adventure geschaffen, das mit englischen Bildschirmtexten noch mal so viel Spaß machen könnte. Ihr solltet Euch von den ersten paar harmlosen Levels nicht ins Boxhorn jagen lassen. Später werden die Geschicklichkeitsszenen grafisch wie spielerisch ungeahnt gehaltvoll. Endlich wird der 3-D-Chip nicht nur für optische Gags eingesetzt, sondern trägt auch spielerisch Früchte.

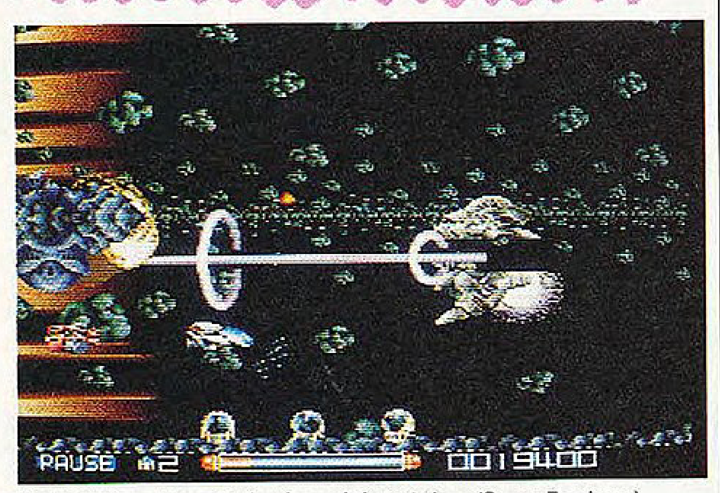


Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 80%

Grafik: 78% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

Frustrierend



Frustig ist's, ein wenig Spaß macht's trotzdem (Super Famicom)

Super R-Type

Nein, diesmal gibt's keine "R-Type"-Historie und keinen Einstieg in die Welt der mitballernden Sidekicks. Wer den Vorläufer nicht kennt, hat selber Schuld (und kann sein Versäumnis durch Studium der letzten *POWER-PLAY*-Ausgaben nachholen). "Super R-Type" ist weniger Umsetzung des "R-Type-II"-Automaten, denn eine "remixed and extended" Version desselben, mit Einflüssen vom prominenten Vorgänger dezent garniert.

Sieben Levels scrollen eigenständig von links nach rechts. Grafisch gibt's von Asteroidenfeldern vor malerischem Planetenhintergrund bis hin zu den Techno-Labyrinthen fallenstarrender Weltraumfestungen alles zu sehen, was den fleißigen Irem-Entwicklern zum Thema "Krawall im All" einfiel. Bissige Alienschwärme, alle paar Weltraummeter ein protziger Mittelgegner und jeweils ein abgedrehter Endgegner erfordern natürlich die enstprechende Bewaffnung auf Seiten des Spielers. So gibt es Speed-ups, den legendären, abkoppelbaren Satelliten und einen kleineren Verwandten desselben. Außerdem muß sich der Spieler zwischen fünf verschiedenen Waffen entscheiden, von denen man den reflektierenden Dreifachlaser, den blaugelben Plasmastrahl und den wandernden Bombenteppich noch aus dem ersten Teil kennt. Darüber hinaus hat man serienmäßig eine getunte Variante des Standard-Beams installiert. *wi*



Bei Super R-Type versagt nicht nur (wie bei Gradius) die Hardware im kläglichen Rukkeln und Zuckeln; auch Irem hat gepatzt, als sie das Spielkonzept für ihren Mega-Knaller ausarbeiteten. Ein hoher Schwierigkeitsgrad, plus regelmäßiges Zurücksetzen zum Levelanfang (nach jedem Exitus), minus Extrawaffenschwemme ergiebt einen mächtigen Frustkoeffizienten und ein rapide ansteigendes "Reset'n'Forget"-Bedürfnis. Nur der schönen und fantasievollen Grafik und dem bombastischen Sound hat das Produkt eine gnädige Wertung zu verdanken: R-Type präsentiert sich zu ansprechend, um von ballernden Super-Famicom-Fans liegengelassen zu werden.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 61 %

Grafik: 70 % Sound: 72 % Schwierigkeit: schwer

Inserentenverzeichnis

Action Soft 180
Ami-Shows 126
Ascon 76

Bachler 54
Behnke 105
Berry 81
Bomico ..... 29, 32, 33, 44/45, 59, 61, 63, 129, 137, 139, 147, 2. US, 4. US
Boyd 105
BWZ-Electronic 34

Computermarkt Münster 158
CP-Verlag 177, 179, 181
CPS Frank Heidak 92/93
Crystal Soft 65
CWM 112

Decom 158
Dynamic Systems 34
Dynatex 113

ECS 155
Electronic Arts 11, 15
Eppi & Matti 158, 161

Fantasy Productions 64
Fiedler & Giesenregen 65
Flashpoint 103
Four Systems 180
Förster 65
Frog Soft 72
Funny Softwareversand 20
Funtastic Computerware 57

Galaxy Software 151
Game Play 101, 109
Gamesworld 89
Gnadenlos 99
Gross Electronic 71
Grzywaczewski 148

Hamo 85

Joysoft 141

Karosoft 105
Kingsoft 62
Konami ..... 3. US
Theo Kranz-Versand 148

Label 159
Land of Magic Soft 105
Lorenz 84

M&B Versand 110
Magic Games 109
Markt & Technik Buch- und Softwareverlag 66, 145, 153, 160, 163, 168, 170, 173
Mega Trade 155
Megaboink 158
MN Hobbysoft 84
MR-Soft 81
Müller 81

New Age Game Ware 34

Pegnitz Basar 161
Peksoft 156
Philip Morris 27
Playhouse 84
Power Games 103

Reemtsma 133
Richartz 111
Rushware 23, 53, 165

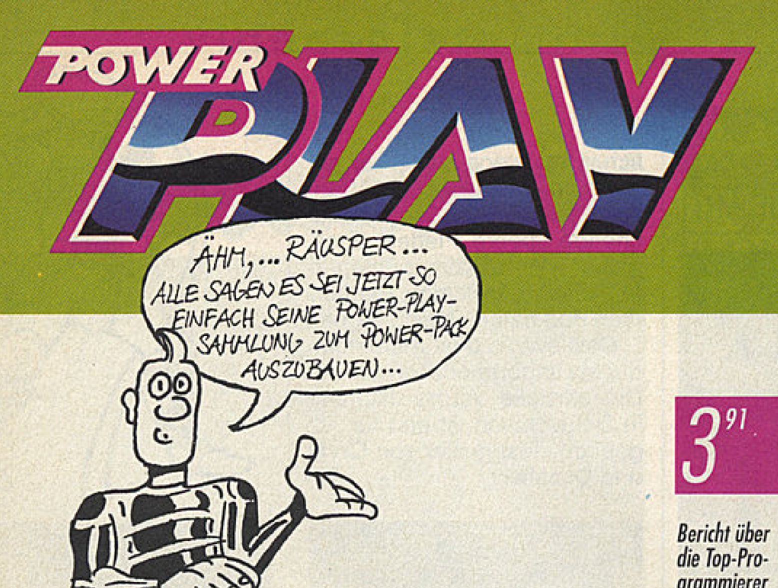
SCS 87
Soft Enterprises 109
Software Maniacs 140
Softworld 35
Steirerfunk 65

Top 4 103
Toys'r'us 51

United Software 19, 37, 49, 76, 131, 149

Wial 73
World of Wonders 87

Zillesoft 87



1 91



Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

5 91



Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

7 90



Erster Blick auf den Flugsimulator "Flight of the Intruder". Sensationssimulationen von Microprose. Rollenspiel-Perle "Phantasy Star 2" fürs Mega Drive im Test.

2 91



Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

6 91



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

8 90



Alles über "M.U.L.E." für 16-Bit-Computer. Interview mit Sensible Software. Test des PC-Engine-Nachfolgers Super Grafx. Böses Blut im Endzeit-Drama "Bad Blood".

3 91




Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

7 91

Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

11 90

Power Play besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade. Unvergeßlich: Wir küren die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten. MS-DOS verspielt: Wie hat man mit seinem PC am meisten Spaß?

4 91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

8 91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

12 90



Tonnenweise Spieletest zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghail".

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90 anfordern.



Ich bestelle:

____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ____
____ Ausgaben POWER PLAY Nr. ____

Insgesamt ____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90

Insgesamt ____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag ____ zzgl. Versandkosten

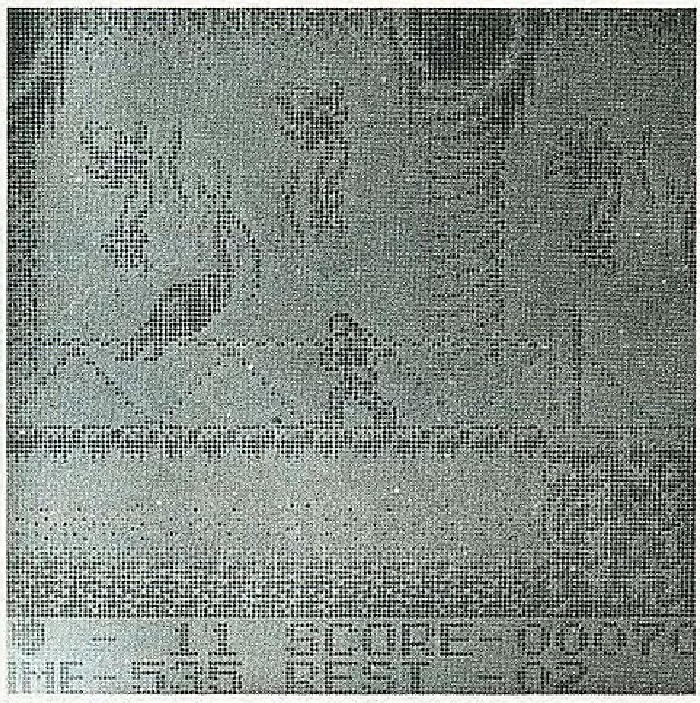
Name, Vorname

Straße, Hausnummer | PLZ, Wohnort | AC 10 10

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

☎ Ihr könnt Eure Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28 ☎

Besser, schöner, flotter


Aus den Löchern fallen merkwürdige Geschöpfe heraus

Castlevania II

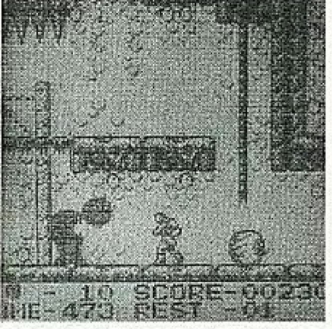
Noch bevor der peitschenverliebte Held aus Konamis Spukschloßreihe seinen Super-Famicom-Einstand gibt, kehrt er auf den Game Boy zurück. "Castlevania II" ist keinem der NES-Vorbilder nachempfunden, sondern präsentiert sich als vollkommen eigenständiges Modul. Im Vergleich zum ersten Handheld-Teil dürft Ihr diesmal auf einer Landkarte die ersten vier Levels (sprich Schlösser) anwählen. Netterweise gibt's nach jedem Dahinscheiden ein Paßwort. Dieses besteht zum Glück aus vier grafischen Symbolen — keine japanischen Schriftzeichen in Sicht.

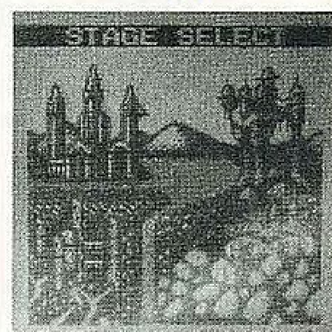
Viele Spielelemente werden Euch vertraut vorkommen, neue Features sind allerdings auch mit von der Partie. Das schlagkräftigste Argument des Nachwuchs-Indys ist nach wie vor seine Peitsche. Mit ihr treibt er Feinde in die Flucht und verschafft sich Extras. Die meisten Hilfen sind hinter Kerzenhaltern an der Wand verborgen, einige in Geheimkammern und versteckten Bonushöhlen aufbewahrt. Ihr kommt so u.a. in den Besitz von Wurfkreuzen und Molotowcocktails, die wenige Pixel vor Euren Füßen explodieren. Natürlich könnt Ihr auch die Leistungsfähigkeit der Peitsche mit den entsprechenden Symbolen aufrüsten.

Das Spielfeld scrollt wie gewohnt in alle Richtungen. Diesmal ist der Weg allerdings nicht immer vorgegeben. Der Forscher in Euch wird minimal mehr gefordert als sonst üblich. Unterwegs solltet Ihr gefaßt sein auf: bewegliche Wände, Lianen, plötzlich auftauchende Speere, Fledermäuse, rollende Riesenaugen, mutierte Frösche, brüchige Plattformen und natürlich Endgegner.

Castlevania II ist momentan nur als Importmodul erhältlich. Die offizielle Veröffentlichung in Deutschland ist erst für '92 geplant. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*




Das rollende Auge nähert sich gemeinerweise von hinten

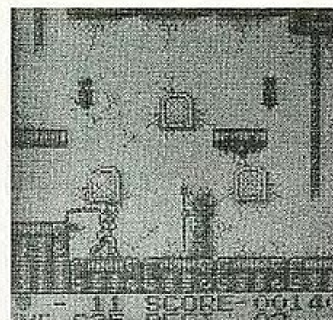


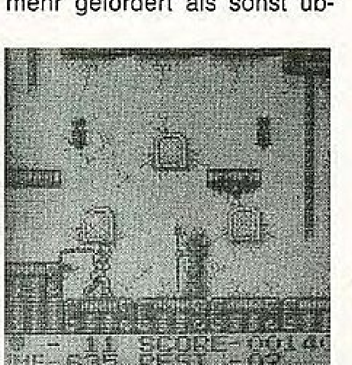
Die ersten vier Levels darf man anwählen (Game Boy)



Ein Paßwort tröstet über das "Game Over" hinweg


Selbst auf den Lianen erwarten Euch Schikanen


Über sieben Brücken mußt Du geh'n...


Die Peitsche ist die wichtigste Waffe des Castlevania-Helden

Super

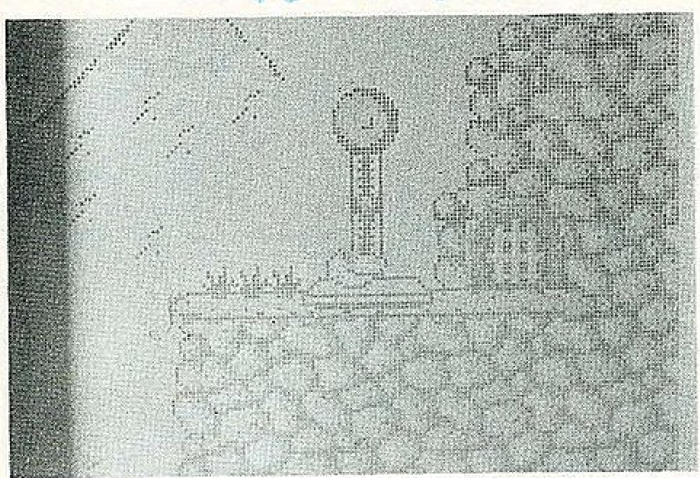
Alle kleinen Mißlichkeiten, die man im ersten Teil noch bemängeln konnte, wurden konsequent ausgemerzt. Der Spielablauf ist nun wesentlich flotter und nicht mehr so träge. Natürlich wurden auch Grafik und Umfang aufgepeppt. Nachdem man drei der vier Anwähl-Levels absolviert hat, wächst buchstäblich ein neues Schloß aus dem Boden — atmosphärisch sehr schön gelöst. Gut gekontert haben auch die Musiker. Wurde das düstere Szenario schon im ersten Abenteuer akustisch gekonnt untermalt, müssen die Songs im zweiten Teil keinen Vergleich scheuen. Übrigens: Wer im Paßwortmenü viermal ein Herzchen als Symbol eingibt, der kommt in ein Soundmenü: Probehören sehr empfohlen. Wie man es von Konami gewohnt ist, sind sämtliche Spielabschnitte harmonisch, fair und intelligent aufgebaut. Das einzige, was mir abgeht, sind ein paar zusätzliche Überraschungselemente. Castlevania II ist kein "Ich-laß-alles-dafür-liegen"-Modul mit Mario-Niveau, kaufen solltet Ihr es Euch trotzdem. Wer den ersten Teil mochte, der wird mit der Fortsetzung sehr zufrieden sein.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		82%
Grafik: 80%	Sound: 77%	Schwierigkeit: mittel

Reptil macht mobil


Nur wer fleißig Tierchen verspeist, darf in den nächsten Level

Sneaky Snakes

Was auf dem NES ein Erfolg war, wird sich auch auf dem Game Boy gut verkaufen." Das müssen sich zumindest die englischen Programmierprofis von Rare gedacht haben, die für Nintendo das putzige Schlangenspektakel "Snake Rattle N Roll" entwickelt haben. "Sneaky Snakes" greift auf dieselben Hauptdarsteller zurück, wurde allerdings spieltechnisch leicht umdesignt.

Den beiden Schlangenköpfen stehen 16 Levels bevor, die rasant in alle Richtungen scrollen. Ihr könnt natürlich auch alleine antreten, zu zweit ist's aber unterhaltsamer. Damit sich der Ausgang zur nächsten Spielstufe öffnet, müssen sich Atilla und Genghis (so die Namen der beiden Reptilien) einen ausreichend langen Schwanz anfressen. Unterwegs begegnen sie nicht nur Gegnern und hüpfen von Plattform zu Plattform, sondern schlängeln zudem über Kanaldeckel hinweg. Ein Knopfdruck zur rechten Zeit, und schon öffnet sich der Deckel. Die Folge: entweder erscheint ein Extra (lecker), eine Bombe (pfui), ein kleines Lebewesen (nahrhaft) oder ein Warp-Tunnel tut sich auf (bonusträchtig).

Mit der Zunge schnappt man sich die Tierchen; nach den Genuß werden die Knochen in weitem Bogen wieder ausgespien. Um Gegner zu vertreiben, wird einfach draufgehüpft. Dank unendlich vielen Continues dürft Ihr Euch durchaus ein paar Schnitzer erlauben. Testmuster von Mega Trade. *mg*

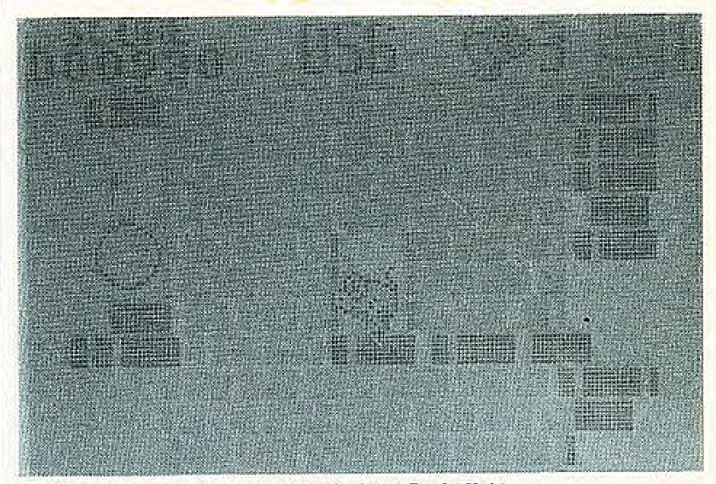
gut

Ich mochte schon das NES-Vorbild, und die Game-Boy-Variante fällt dagegen keineswegs ab. Technisch ist Rare auf dem neuesten Stand (schnelles und ruckfreies Scrolling), grafisch beeindruckend (fantastische Animationen aller Sprites) und musikalisch wegweisend (fetzige Rock'n'Roll-Rhythmen zeugen von gutem Geschmack). Obwohl mir das Bildschirmgeschehen manchmal etwas zu hektisch ist, kommt kein Frust auf. Das niedliche Geschicklichkeitsspiel zählt nicht zur Dutzendware: Rare hat ein motivierendes, witziges, fast schon innovatives und rundum stimmiges Programm entwickelt. Kein Meilenstein, aber als Zwischendurchspaß prima geeignet.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Trade West, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 71%
Grafik: 71% Sound: 79% Schwierigkeit: mittel

Es dreht sich doch



Im Bild nicht zu sehen: der wunderbare Dreheffekt

Castelian

Auf dem Planeten Centrus herrscht eitel Sonnenschein; schließlich gibt es hier die größten Edelstein-Vorkommen in der Galaxis. Doch eines schönen Tages tauchen acht Türme auf, die rund um die Hauptstadtinsel Jemmerville angeordnet sind und alle Zufahrtswege blockieren.

Hier soll Julius, von Beruf Abbruchexperte und knuddeliges Alien, helfen. Mit den Destructo-Bomben im Rucksack ist ein schneller Abriß kein Problem, aber die müssen im obersten Stockwerk des Turmes angebracht werden. Julius muß sich also an der Außenseite der Türme über Plattformen, Treppen und Lifte langsam an die Spitze hocharbeiten. Dabei gibt es einen besonderen grafischen Gag: Der Turm dreht sich, wenn Julius nach links oder rechts geht. Durch diesen Dreheffekt entsteht ein 3-D-Eindruck, der "Castellian" von anderen Plattform-Spielen abhebt.

Natürlich sind die Türme mit Fallen nur so gespickt. Rutschige, bröckelnde und sich bewegende Plattformen sind nur der Anfang. Es tummeln sich auch diverse Monster auf dem Turm. Mit seiner Carbonobomb-Kanone kann Julius zwar einige der Monster zerstören oder zumindest kurz einfrieren, manche sind aber unzerstörbar. Wird Julius von einem Monster berührt, fällt er einige Stockwerke herunter. Kann er sich wieder fangen, bevor er ins Wasser fällt, (Verlust des Lebens) hat er "nur" wertvolle Zeit verloren. *bs*



Auf Computern heißt das Programm seit vier Jahren "Nebulus" und ist eines meiner privaten Lieblingsspiele. Die Game-Boy-Variante ist, bis auf die neue Bonusrunde mit dem Original identisch. Schade, daß die Entwickler nicht ein paar kleine Änderungen gemacht haben: Ein Paßwort-System hätte nicht geschadet, und dann dürften es gern ein paar Türme mehr sein. Und wer kein routinierter Spieler ist, kann von diesem Modul arg gefrustet werden. Ohne exaktes Timing und Vorausplanung kommt man an manchen Hindernissen nicht vorbei. Ein Extralob noch an die klare übersichtliche Grafik, die das Erkennen von Monstern und Hindernissen einfach macht.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tiffix, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 76%
Grafik: 79% Sound: 43% Schwierigkeit: mittel

Charakterkopf



Kuß-Bonk: Ein Stückchen Fleisch, und Bonk gerät in Ekstase

Bonk's Revenge

Bonk, der kauzige Steinzeitvegetarier mit dem hammerharten Schädel ist wieder da: "Bonks Revenge" heißt das zweite PC-Engine-Actionspiel um den fleischhassenden Urzeitknaben. Bonks Rache führt Euch durch ein halbes Dutzend Actionstufen, die sowohl horizontal als auch vertikal scrollen. Jeder Level ist in zwei Bereiche unterteilt. In der Mitte der jeweiligen Levels und am Ende einer Stufe wartet ein besonders dickes Urzeittier, das Bonk ans Leder will.

Bonk hat seit seinem ersten Abenteuer seine bemerkenswerten Fähigkeiten nicht verloren. Die zahlreichen Feinde, die Bonk auf seinem Weg in die Quere kommen, kann er per gezielter Kopfnuß außer Gefecht setzten. Eine Besonderheit: Springt Bonk, kann er sich per Feuerknopfdruck-Salto kopfüber auf einen Gegner stürzen. Das erstaunliche Gebiß, mit dem Bonk sich an Felsvorsprüngen elegant hochknabbern kann (zur Freude jedes Zahnarztes) ist ebenso vorhanden, wie die geschickte Sprung- und Klettertechnik, um Hindernisse zu umgehen.

Auch an den Ernährungsgewohnheiten des Frühzeitvegetariers hat sich wenig geändert, futtert Bonk doch mit Vorliebe herzhaftes Obst und Gemüse, das am Wegesrand herumliegt und ihm erfreulicherweise verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Dies hat Bonk bitter nötig, denn eine Berührung durch einen Feind oder eine Falle zehrt an Bonks Lebenskraft. Als Abwechslung in der pflanzlichen Kost kann Bonk sich einen fetten Fleischbrocken gönnen. Die nahrhaften Schinken gibt es in zwei Größen. Eine kleine Dinosaurierkeule verwandelt Bonk (im Gegensatz zum ersten Teil) in einen liebestollen Urzeitmenschen. Mit verklärtem Blick und gespitzen Kußmund kann unser Freund seine Feinde nun per Küßchen kurzfristig versteinern. Ein anschließender kräftiger Klopfer mit der hohen Stirn befördert die Feind-Sprites in den Pixel-Himmel. Verhält sich Bonk nach dem Verzehr der Minikeule noch relativ zartbesaitet, rastet er beim Genuß der doppelten Fleischportion völlig aus: Der Kopf schwillt bedrohlich an, Bonk spuckt Feuer und wird für kurze Zeit unverwundbar. So gestählt, haut Bonk alles um, was ihm vor den Schädel kommt. Glücklicherweise kann Bonk nicht nur den Feinden die Stirn zeigen, sondern auch Steine, Eis und andere Materialien zerbröseln, um geheime Gänge oder Räume zu entdecken. Verliert Bonk einmal alle seiner Bildschirmleben, kann mit Continue weitergespielt werden. Testmuster von Top-4-Software. *mh*



Putzige Obergegner gibt es auch bei Bonks Revenge

Super

"Bonks Revenge" ist einfach genial. Das allerliebste Steinzeitfrüchtchen fährt dieses Mal mit noch mehr spielerischen Finessen auf. Jede Spielstufe strotzt nur so vor versteckten Extras, geheimen Gängen oder verborgenen Räumen. Durch geschicktes Hantieren mit den Extrapflanzen und den gezielten Einsatz von Bonks Charakterkopf, enthüllt dieses Prachtmodul immer neue Überraschungen. Dank prächtigen neuen Features, wie dem "Kuß"-Modus (einfach umwerfend: Bonk als verliebter Neandertaler), Grafikorgien und bergeweise Abwechslung rüttelt Bonk schon fast am Mario-Thron. Nur eines stört mich: Die schwunghafte musikalische Untermalung aus dem ersten Spiel wich einem für meinen Geschmack zu schrägen Sound, der schnell zum Abschalten verleitet.

Super



Mario wird doch nicht etwa ernsthafte Konkurrenz bekommen? Wenn Hudson so weitermacht, dann könnte Bonk im nächsten oder übernächsten Teil Mario-Niveau erreichen. Bonk's Revenge ist jedenfalls schon jetzt nach den Mario-Abenteuern das weltweit beste Jump'n'Run. Das Modul sprudelt nur so vor abgedrehten Einfällen, witzigen Bonusspielen, tonnenweise versteckten Abschnitten und ulkigen Animationen. Motivierend bis in die Haarspitzen kann Bonk selbst Genre-Gegner und Spiele-Greenhorns überzeugen. Ein Riesenkompliment an die Entwickler, die das fast Unmögliche schaffen und sich gegenüber dem grandiosen ersten Teil noch einmal in allen Belangen gesteigert haben. Dieses Modul muß jeder PC-Engine-Besitzer haben — Ausreden gelten nicht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 86%

Grafik: 77% Sound: 64% Schwierigkeit: mittel



In der Eiswelt bewegt sich Bork auf rutschigen Pfaden



Die Tänzerin muß an einer empfindlichen Stelle getroffen werden



In solchen Pflanzen verbirgt sich meistens ein feines Extra

Alltag im All



Solider Ballerspaß — aber leider nicht viel mehr (PC-Engine)

Final Soldier

Hudson läßt das Ballern nicht: Mit "Gunhed" und dem Nachfolger "Super Star Soldier" legte sich das japanische Softwarehaus die Meßlatte für vertikal scrollende Actionspiele bereits sehr hoch. Nach einjähriger Pause (und einem kleinen Abstecher mit "Aero Blasters" in horizontale Gefilde) versuchen sich die Entwickler nun bereits zum dritten Mal auf gleichem Terrain.

Extrawaffen gibt es in einem Ballerspiel des Jahrgangs 1991 natürlich zuhauf: Vier verschiedene Wummen können aufgebaut werden, zusätzlich sammelt der Spieler Raketen und Sidekicks. Die Waffen halten gleichzeitig als Schutzschild her: Stufe um Stufe werden sie bei eingesteckten Treffern abgebaut, erst ein völlig "nacktes" Raumschiff explodiert unter feindlichem Beschuß. Auch die (mit)ballernden Sidekicks haben einen doppelten Nutzen: Mit der zweiten Feuertaste können sie als gigantische "Smart-Bomb-Peitsche" gegen die Feindesflut eingesetzt werden. Vor Spielbeginn kann man sich übrigens Wirkung und Art der verschiedenen Extras in einem "Set-Up"-Menü selbst zusammenstellen.

Final Soldier spielt man entweder als "normales" Ballerspiel mit sieben Levels und Continues oder gegen die Zeit. In letzterer Version sollte der Spieler auf Bonussymbole achten, die bei Berührung mächtig Punkte springen lassen. Muster von CWM und Dynatex. *wi*

gut

Final Soldier ist definitiv nicht das beste Ballerspiel, das jemals die Softwareschmiede des Hauses Hudson verließ: Die Grafik ist zwar gewohnt hübsch (und sehr schnell), der Sound dafür nur mäßig überzeugend. Größtes Manko: Die Extrawaffen lassen trotz des Set-up-Menüs fast jede Innovation vermissen. Außerdem ist mir das Spiel (zumindest auf "Normal") viel zu einfach: Bereits der erste schüchterne Versuch brachte mich bis in den vierten Level, ohne daß ich auch nur ein einziges Leben verlor. Hardcore-Ballerspieler unter den Lesern spielen's wahrscheinlich schon am Tag des Einkaufs durch — nicht zuletzt dank unendlich vieler Continues.



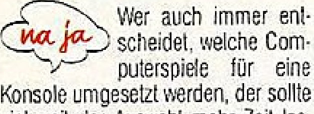
Genre: Action
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 73%

Grafik: 75% Sound: 61% Schwierigkeit: einstellbar

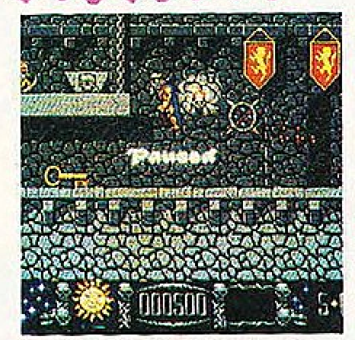
Laues Lüftchen

Stormlord



Wer auch immer entscheidet, welche Computerspiele für eine Konsole umgesetzt werden, der sollte sich mit der Auswahl mehr Zeit lassen. Hewsons "Stormlord" machte schon auf dem Amiga keine glückliche Figur und hat sich auch auf dem Mega Drive – trotz ein paar zusätzlichen Farbschattierungen – nicht großartig verbessert.

Ein muskelbepackter Nackedei mit Wikingerhelm und wehendem Umhang irrt nach wie vor recht demotiviert durch eine Handvoll Levels. Ihr weicht Gegnern aus, metzelt zur Abwechslung ein paar davon nieder und sammelt Schlüssel, die wiederum Türen öffnen. Extras gibt's so gut wie keine. Immerhin ist die Grafik ganz nett, und selbst die Soundeffekte liegen über dem Durchschnitt. Auf den Spielablauf trifft das leider nicht zu. Das horizontal scrollende Gehüpfe und Geschlage präsentiert sich ziemlich zäh und fuzzelig.



Der Held muß weitestgehend ohne Extras auskommen.

Stormlord ist im Prinzip überflüssig. Die Bezeichnung Actionspiel hat es nicht verdient, ein Action-Adventure ist's schon gleich gar nicht und für ein Geschicklichkeitsspiel hat es nicht genug Pep. Testmuster von 21st Century Entertainment. *mg*

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Razor Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 43 %
Grafik: 60 % Sound: 59 % Schwierigkeit: schwer

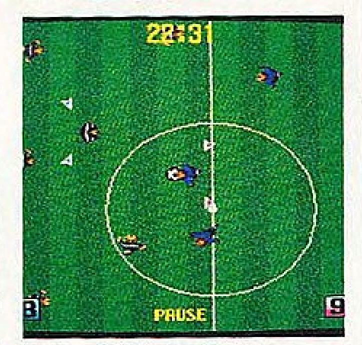
Eigentor von Hudson

Power 11 Soccer



Hudson Soft zählt zwar zu den besten und beständigsten Softwarehäusern für die PC-Engine, aber von guten Fußballsimulationen haben sie nicht allzuviel Ahnung. Grafisch und technisch bietet "Power 11 Soccer" wenig Ansatzpunkte für Kritik. Leider kommt das Modul spielerisch nicht über Zweitliganiveau hinaus.

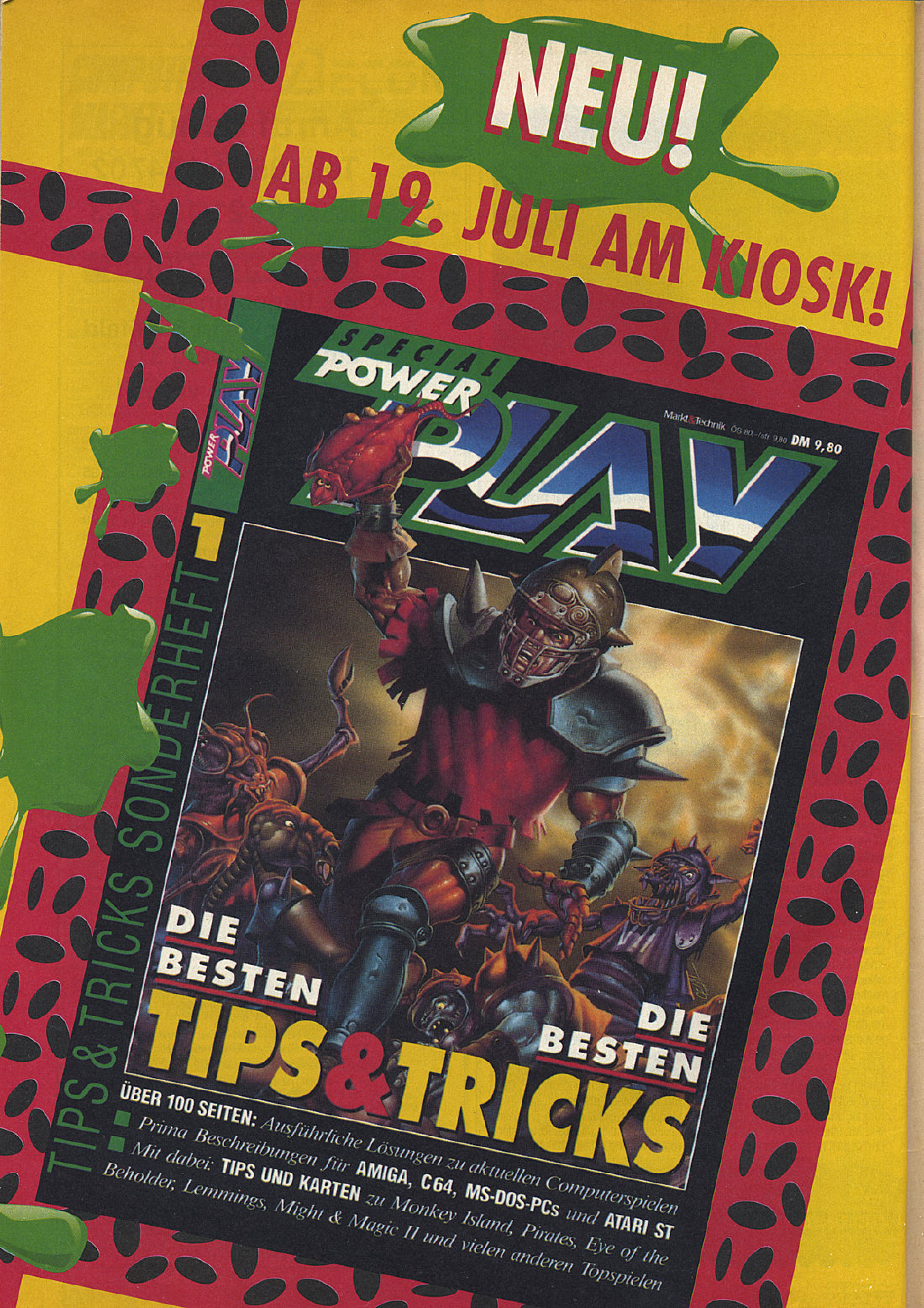
Das Spielfeld scrollt behende von links nach rechts und zurück – je nachdem, wohin Ihr Euren Spieler lenkt. Zwölf Teams stehen zur Wahl; es darf Elfmeterschießen geübt, ein Freundschaftsmatch ausgetragen oder ein Turnier gespielt werden. Dummerweise müßt Ihr Euch hier mit einem japanischen Paßwort herumärgern. Auf dem Platz braucht Ihr beide Knöpfe, um die Partie offen zu gestalten. Mit einer Taste wird geschossen und gepaßt (je länger gedrückt, desto fester), die andere macht Eurem Spieler Beine. Jeder Kicker hat eine Art Energievorrat, der sich beim Spurten entlädt. Das Beste an Power 11 Soccer ist die Idee mit dem "Turboknopf". Davon abgesehen präsentiert sich das Modul recht einfältig. Nach ein paar Spielchen ist die Luft raus. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*



Hudson Soft hat mit dieser einfältigen Fußballsimulation leider danebengeschossen

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 56 %
Grafik: 57 % Sound: 37 % Schwierigkeit: mittel


NEU!
AB 19. JULI AM KIOSK!
SPECIAL POWER PLAY
Markt&Technik ÖS 80,-/sfr. 9,80 DM 9,80
TIPS & TRICKS SONDERHEFT 1
DIE BESTEN
TIPS & TRICKS
DIE BESTEN
ÜBER 100 SEITEN: Ausführliche Lösungen zu aktuellen Computerspielen
Prima Beschreibungen für AMIGA, C64, MS-DOS-PCs und ATARI ST
Mit dabei: TIPS UND KARTEN zu Monkey Island, Pirates, Eye of the Beholder, Lemmings, Might & Magic II und vielen anderen Topspielen

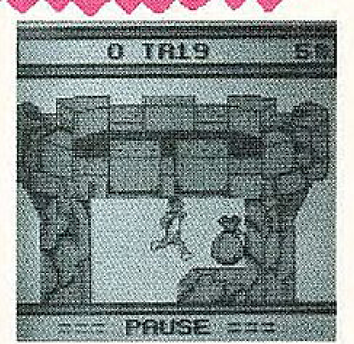
Ein Blob für unterwegs

Princess Blobette



Was dem NES-Spieler sein "A Boy and his Blob", ist dem Game-Boy-Besitzer seine "Princess Blobette". Die Umsetzung des Blob-Moduls (siehe Test der NES-Version in dieser Ausgabe) bietet ein ähnliches Spielprinzip, aber neue Räume und Puzzles. Auf der Suche nach der vermißten Prinzessin Blobette gehen unsere beiden Helden auf bewährte Art und Weise vor. Ihr steuert den Jungen; der Blob hüpft ihm treu hinterher. Durch Fütterung des Blobs mit verschiedenen Weingummisorten verwandelt sich der putzige Geselle in Gegenstände, mit denen Ihr diverse Puzzles und Problemchen lösen könnt. Ein Pfiff genügt, und Blob nimmt wieder seine ursprüngliche Gestalt an.

Dieses Modul bietet etwa alle Vor- und Nachteile wie A Boy and his Blob: nettes Spielprinzip, aber wegen Continue- und Paßwort-Mangel auf Dauer etwas ermüdend. Action-Adventure-Liebhaber werden nicht enttäuscht sein. Die Game-Boy-Grafik ist schnutzelig; vor allem die Animation des herzigen Blobs macht Freude. Testmuster von Joysoft. *hl*



Wenn Blob das richt'ge Naschwerk knuspert, zu einem Schlüssel er sich plustert (Game Boy)

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Absolute Entertainment, Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 67% | Sound: 55% | Schwierigkeit: mittel

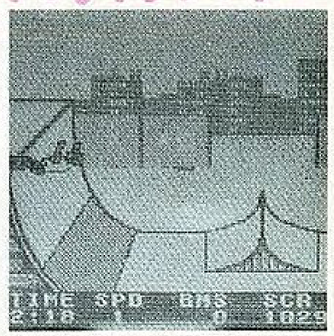
Tour der Leiden

Tour de Trash



Zum zweiten Mal heißt es "Skate or Die" auf dem Game Boy. Aber nach dem erfreulichen "Bad'n Rad" von Konami macht Electronic Arts "Tour de Trash" keine so gute Figur.

Das Modul bietet zwei unterschiedliche Spiele im einem. Die "Tour de Trash" ist ein 3-D-Skateboard-Rennen durch die "Tubes" acht verschiedener Städte, darunter geschmackvollerweise "Chernobyl" und "Bagdad" — aber das hilft dem auf Dauer langweiligen Rennen auch nicht auf die Beine. Man fährt nach links und rechts, weicht Hindernissen aus und schaut, daß man die Strecke im Zeitlimit schafft. Die Strecken kann man alleine in Angriff nehmen, oder im Zweikampf mit einem Computergegner, dem man auch eins auf die Mütze geben darf. Einen Zwei-Spieler-Modus per Kabel gibt es leider nicht.



In der Halfpipe müßt Ihr Kunststücke aufführen (Game Boy)

Das zweite Spiel hat noch weniger Gehalt. In einer "Halfpipe", einer halbkreisförmigen Betonröhre, pendelt der Skater hin und her. Am oberen Rand darf er per Knopfdruck Kunststückchen machen.

Spielerisch und technisch ist die Tour de Trash eine öde Nummer — kein guter Game-Boy-Einstieg für Electronic Arts. *bs*

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 56%
Grafik: 54% | Sound: 70% | Schwierigkeit: mittel

Der Schwanz macht's

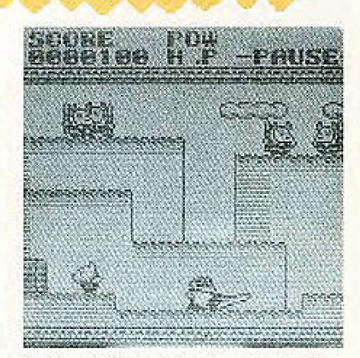
Tail' Gator



Ein Alligator namens Charlie macht sich auf den Weg, den bösen Basso Gila zu vertreiben. Der versteckt sich in einem Schloß mit vielen unterschiedichen Leveln voller Monster, doch die kann Charlie mit seinem kräftigen Schwanz vom Bildschirm fegen. Der Kick mit dem Schwanz öffnet auch Schatztruhen, die Extras und Schlüssel für die Ausgänge enthalten.

"Tail' Gator" besitzt mehrere "Stages"; jede Stage hat vier Levels: Einen in der Luft, einen an Land, einen in einer Höhle und einen unter Wasser. Jeder Level hat andere Eigenschaften. In der Luft gibt es Wolken, auf denen der Alligator nur eine Sekunde stehen kann, unter Wasser wird geschwommen, was die Steuerung wesentlich ändert. Jeder dieser Levels besteht wiederum aus mehreren Räumen, die mindestens zwei Bildschirme groß sind — viel Spielfläche ist also vorhanden. Hat man eine Stage komplett gelöst, gibt es ein Paßwort.

Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik geht super ins Ohr. Einziger Schwachpunkt des ansonsten rundum guten Moduls: Manchmal verliert man durch Pech und nicht durch Ungeschick ein Bildschirmleben. *bs*



Schlagkräftiger Schwanz schafft schonungslos Schatztruhen

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kemco, Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 75%
Grafik: 71% | Sound: 79% | Schwierigkeit: mittel

Je mehr, desto besser

Checkered Flag



Das hat den Lynxianern noch gefehlt: Ein re- sches 3-D-Autorennen, das für spannende Formel-I-Duelle sorgt. Die Automatenumsetzung "Checkered Flag" sieht dank des segensreichen 3-D-Chips nicht nur sehr schnittig aus, sondern erlaubt auch ein optimales Rennvergnügen per Vernetzung: Bis zu sechs mit einem Modul bestückte Lynx-Konsolen können aneinander gestrippt werden. Im Wettrennen gegen ein paar Freunde macht die Raserei enorm viel Spaß; spielt man alleine (was wohl meistens der Fall ist), bremst der Unterhaltungswert auf "Ganz ordentlich"-Dimensionen ab – die Atmosphäre leidet nicht unerheblich.

Immerhin haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen, um Euch bei Laune zu halten. 18 verschiedene Pisten, wahlweise null bis neun Computerfahrzeuge, Gangschaltung oder Automatik sowie ein Meisterschaftsmodus möbeln die Motivation auf. Checkered Flag ist nicht allzu leicht (Überholen will gelernt sein), aber gut spielbar und rennfreudigen Lynx-Besitzern durchaus zu empfehlen. Unser Testmuster stammt von Atari. *hl*



Vom Rückspiegel bis zur Gangschaltung ein feiner Flitzer (Lynx)

STECK BRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 90 Mark

LYNX		70 %
Grafik: 71 %	Sound: 65 %	Schwierigkeit: schwer

Fast Food

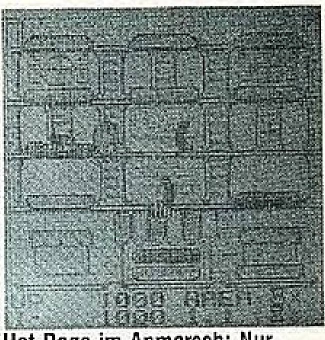
Burger Time de Luxe



Den ganzen Tag bastelt Peter Pepper an riesigen Burgern. Ohne jeden Gewerkschaftsschutz wird er dabei von wildgewordenen Hot-Dogs, Spiegeleiern und sauren Gurken belästigt. Seine einzige Waffe ist der Pfefferstreuer, der einzige Schutz seine Schnelligkeit.

In "Burger Time de Luxe" brutzelt Ihr in 28 Levels Eure Doppel-Whopper zusammen. Jeder Spielabschnitt besteht aus mehreren Etagen, auf denen die Zutaten bereitliegen. Immer wenn Pepper über die entsprechende Plattform läuft, fällt ein Teil des Burgers nach unten. Sind alle Zutaten beisammen, ist der Level geschafft. Feinde werden mittels Pfefferwolke für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt oder durch einen fallenden Burgerteil zerquetscht. Nach jedem vierten Level gibt's ein Paßwort. Via Link-Kabel brutzelt Ihr mit einen Kumpel um die Wette.

Peter Pepper muß einen eintönigen Job erledigen: Wir klettern über Plattformen und weichen den immer gleichen Feinden aus. Ich hätte mir etwas mehr Abwechslung gewünscht. Wer das bewährte Spielprinzip mag, darf probekochen. *vw*



Hot-Dogs im Anmarsch: Nur Pfeffer kann sie stoppen.

STECK BRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		56 %
Grafik: 58 %	Sound: 49 %	Schwierigkeit: mittel

Drunter und drüber

Turbo Sub



Ein weiteres 3-D-Spiel für das Lynx: Im "Afterburner"-Stil jagt man über das Meer oder unter der Wasseroberfläche. Feinde werden einzeln abgeballert oder mit der Smart-Bomb kollektiv hinweggepustet. Halbzeit ist, wenn die Aufforderung "Dive" erscheint: Dann taucht man auf dem Meeresboden nach Edelsteinen, die von Minen, Kampfschiffen oder Drahtverhau bewacht werden. Später (den Level verläßt man durch eine unterseeische Höhle) lassen sich die Klunker gegen bessere Waffen, Schutzschild und Extraleben tauschen.

Beginnt das 3-D-Geballere grafisch recht bieder (siehe Foto), steigern sich erfreulicherweise Hintergründe und Gegner (von Ufos bis zu fliegenden Köpfen wird alles geboten) optisch im Lauf des Spiels und von Level zu Level.



Nur der erste Level ist grafisch so bieder (Lynx)

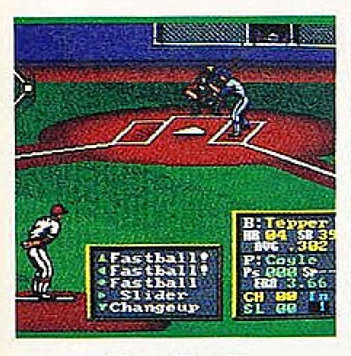
Auch der Sound ist ganz passabel, aber auf Dauer jedoch recht eintönig. Spaß bringt Ataris "Turbo Sub" wahrscheinlich nur kurzfristig. Hat der Spieler alles gesehen (und abgeballert), kehrt er wahrscheinlich doch zu gehaltvollerer Kost zurück. Testmuster von Atari. *wi*



Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 90 Mark

LYNX 63%

Grafik: 69% Sound: 46% Schwierigkeit: leicht



Hardball

Accolade hat ihre hauseigene Baseball-Simulation dazu auserkoren, auf dem Mega Drive zu glänzen. Unter dem Videospiele-Label Ballistic wurde eine zufriedenstellende Umsetzung herausgebracht, die zwar gut spielbar ist, aber die Fähigkeiten des Mega Drives bei weitem nicht ausnützt. Baseball-Fans werden sich davon nicht irritieren lassen, zumal der Spielablauf dem Computervorbild entspricht — und das war ja nicht schlecht. Testmuster von Rushware. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Ballistic
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 60% Sound: 61%
Schwierigkeit: einstellbar



Star Control

Mit "Star Control" gibt Accolade den Einstieg des Videospiellabels "Ballistic" — und haut dabei kräftig daneben. Das Strategiespiel mit Actioneinlage wäre ja nicht schlecht, wenn man nicht die Amiga-Version ohne Änderungen aufs Mega Drive übertragen hätte. So bleiben Ruckel-Scrolling, winzige Sprites und digitalisierte Soundeffekte, wo es "normale" Mega-Drive-Effekte auch getan hätten — klar, daß die Cartridge dann 12 MBit verschwendet. Testmuster von Rushware und Flashpoint. *bs*

Genre: Strategie
Hersteller: Ballistic
Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 35% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel



SCHLAG-FERTIG

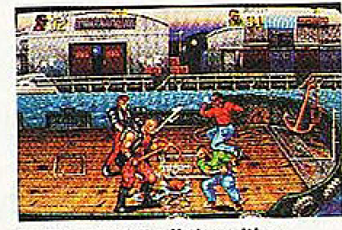
Prügeln, Prügeln und kein Ende: Nach "Final Fight", "Double Dragon III" und vielen anderen "Beat 'em Up"-Automaten setzt nun auch Spielegigant Konami auf ein Lehrstück zum Thema "Kidnappe nie die Freundin eines Karate-Champs!". Mit "Crime Fighters" hatte der Hersteller bereits vor zwei Jahren ein ordentliches und leidlich originelles Kampfspiel vorgelegt, der Neuling **Vendetta** wird so ganz offiziell als verspäteter Nachfolger in die Spielhallen eingeführt. Unter zwei Spielern gleichzeitig geht im rauhen Prügelgenre nichts mehr. Auf Wunsch liefert Konami die Platine sogar in einer turbulenten Vier-Spieler-Version aus.

Worum es geht, ist zweitrangig; daß man nach insgesamt fünf Levels ein gerettetes Mädel in den Armen hält, versteht sich von selbst. Dazwischen liegen bewährte Videospiel-Feindbilder: Messerstecher und Brandstifter, Knochenbrecher und ausrangierte Box-Champs stellen sich den Spielern entgegen. Die offensichtliche Brutalität wird abgemildert durch die üblichen Slapstick-Szenen und vielen grafischen Gags. Obwohl Vendetta keine Neuerungen enthält, ist es wohl das bisher witzigste und ironischste aller Prügelspiele. Die Stereosoundeffekte krachen, das Austeilen der abgedrehten Tritte und Schläge fällt angenehm leicht: Wer auf das Genre steht, wird gut bedient.

Mischt man obengenannte Spielezutaten mit einer Portion Fantasy, Zauberei und Rollenspiel, erhält man **Blade Master**, einen weiteren Automatenneuling. Hier vertauscht man das Muskel-Shirt mit dem Kettenhemd und den Baseball-Schläger mit der Streitaxt. Zu zweit rettet man die zauberkundige Emina aus der Gewalt bösartiger Fantasy-Monster. Jeder der beiden Helden hat andere Kampftricks auf Lager: Roy fuchtelt geschickt mit zwei Schwertern, sein Bruder Arnold versteht sich besonders im Umgang mit Speer und Morgenstern. Die Waffen sind magisch und produzieren teils recht spektakuläre Effekte.

Während die Reise ganz konventionell in freier Natur beginnt, wird's spätestens ab dem Schloß des Erzbösewichts für geübte Kämpfer interessant: Die akrobatische Fähigkeiten und die Beherrschung der jeweiligen Waffen werden auf schmalen Zugbrücken und gegen Wächter mit den verschiedensten Kampfstilen auf eine harte Probe gestellt.

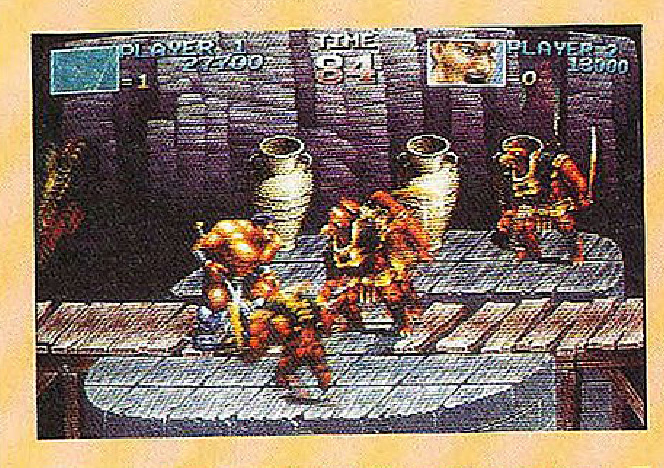
Blade Master enthält alles, was des Actionspielers Herz



In "Vendatte" gibt's saftige Zwei-Spieler-Kämpfe



Vendetta ist ein weiterer "Final Fight"-Clone mit viel Witz





Bei "Blade Master" geht's kräftig zur Sache: Ein Held bekämpft die typische Monster-Übermacht



F-14 TOMCAT
DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation
Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefähren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt.
Sind sie bereit ?
Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echzeit - Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kahn. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.
Willkommen an Bord !
F-14 TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION
ACTIVISION
Lieferbar ab August für PC & Compatibles
NEU!
Holen Sie sich jetzt die brandheiße Demo-Version dieses Spiels kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit vielen weiteren Demos, Testberichten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand – Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28, Fax: 4 46 99, BTX 45020.
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG
ACTIVISION



Bei Blade Master wird gegen die Zeit gespielt.



"Crossed Swords": Neues Futter für die Neo-Geo-Konsole.

begehrt: viele nützliche Extras, große Sprites und teils beeindruckende Grafik. Rasanz, hohe Spielbarkeit und ein knackiger Schwierigkeitsgrad machen Blade Master vollends zu einer Herausforderung, für die man ruhig ein paar Markstücke opfern kann.

Zu SNKs **Crossed Swords** ist's nur ein kleiner Schritt: Eine Blade Master-ähnliche Atmosphäre und Hintergrundgeschichte wird mit diesem Spiel der Neo-Geo-Entwickler erstmalig in martialische "Operation Soundso"-Gefilde entführt. Wie bei "Dynamite Duke" sieht man durch den Körper der eigenen Spielfigur hindurch auf die heranstürmenden Feindeshorden. Die Steuerung ist einfach: mit dem Schwert wird geschlagen, mit dem Schild abgewehrt. Da die Gegner dem Helden schnell mit gefährlichen Taktiken und teils sogar zu zweit und zu dritt zu Leibe rücken, haben die Entwickler auch an diverse Hilfestellungen und Extras gedacht: Drückt man beide Feuerknöpfe gleichzeitig, schafft man sich — unter Verlust einer gehörigen Portion eigener Energie — die Feinde ohne langes Schwertgeklirre vom Hals. Außerdem sammelt man zurückbleibendes Geld und sporadisch Tips friedlicher Passanten.

Alles in allem ist Crossed Swords nicht spektakulär und spielerisch etwas begrenzt, aber dank guter Grafik und akzeptabler Spielbarkeit doch eine nette Abwechslung zum gängigen Söldnereinerlei.

Zu guter Letzt ein "pazifistischer" Automat, der jedoch nicht minder actiongeladen und spannend ist: Wer sich ans Rennspiel "Final Lap" erinnert, wird sich freuen, in der Spielhalle das nicht unähnliche **Power Wheels** zu sehen. Hier können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Statt jedoch auf biederem Asphalt um Rundenzeiten zu rasen, steigt man bei Power Wheels auf die Pedale eines "Big Foot"-Geländewagens. Durch die verschiedensten Geländetypen (durch Matsch und Eis, über Hügel und durch Wälder) versucht man die Konkurrenten abzuhängen, von der Strecke zu drängen oder gar unter den eigenen riesenhaften Reifen zu zerquetschen. Power Wheels ist brachialer, komikhafter Actionspaß mit einigen originellen Gags. Vor allem die Bonusrunden (hier wird z.B. alles zerstört, was die freie Fahrt behindert) haben es in sich. Obwohl die Grafik manchmal etwas "blockig" ist, bietet Power Wheels spannende Abwechslungen zu "seriösen" Rennspielen.

Clare Edgeley/wi

Der Super-Jeep macht auch vor Häusern nicht halt

Dank "Power Wheels" sind Alt-Autos kein Problem

Über Stock und Stein: dank Power Wheels keine Pein.


Stop!
FCKW
Jeder Tag zählt!
Liebe Meiers, stoppt FCKW!
Alfred Biolek, Moderator
FCKW zerstört die Erdatmosphäre, das ist bekannt. Aber noch immer werden weltweit pro Jahr mehr als 1.000.000 Tonnen hergestellt. Davon über 112.000 Tonnen FCKW in der Bundesrepublik Deutschland. Nicht nur für Spraydosen.
Viele meinen, FCKW sei schon verboten. Das stimmt nicht. Bonn plant, die Herstellung und Verwendung in den nächsten Jahren stufenweise einzuschränken. Im Ausland passiert noch weniger. Das reicht nicht aus.
Schicken Sie uns den Coupon aus dieser Anzeige. Wir sagen Ihnen dann, wie sie zum FCKW-Stop beitragen können. Als Verbraucher, in Industrie, Handel und Dienstleistung, in der Politik und in den Kommunen.
Auch wenn Sie Schmidt, Schulz, Müller, Lehmann oder Anders heißen.
FCKW-Stop ist ein Zusammenschluß der Initiative DEmokratie Entwickeln e.V., Ärzte und Pharmazeuten gegen FCKW e.V. und der Aktion Ozonloch e.V.
Die Initiative wird unterstützt von Senta Berger-Verhoeven, Wolf Biermann, Alfred Biolek, René Böll, Ina Deter, Klaus Doldinger, Jürgen Flimm, Jürgen Fuchs, Herbert Grönemeyer, Peter Härtling, Hans-Dieter Hüsch, Udo Jürgens, Freya Klier, Alexander Kluge, Stephan Krawczyk, Udo Lindenberg, Peter Maffay, Marius Müller-Westernhagen, Reinhard Mey, Wolfgang Niedecken, Witta Pohl, Hanna Schygulla, Johannes Mario Simmel, Karlheinz Stockhausen, Dorothee Sölle, Michael Verhoeven, Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e. V. (BUND), Robin Wood und Einzelpersonen und Unternehmen der Kommunikationsbranche.
Ich bin für den FCKW-Stop!
Sagen Sie mir bitte, wie ich zum FCKW-Stop beitragen kann.
Vorname, Name
Straße, Nr.
PLZ/Ort
Diesen Coupon bitte mit 3,00 DM in Briefmarken für die Antwort einsenden an FCKW-Stop, Prinz-Albert-St. 43, 5300 Bonn.

NEU: PC POWER DISC

Die komplette Liga-Verwaltung von der C-Liga bis zur Bundesliga für:

FUSSBALL ● HANDBALL ● EISHOCKEY ● VOLLEYBALL

Die totale Übersicht über alle Ereignisse vom ersten bis zum letzten Spieltag!

LÄUFT AUF JEDEM PC!



Bequeme Bedienung durch komfortable Pull-Down-Menüs

Immer parat: Der aktuelle Tabellenstand

Alle Vereinsdaten übersichtlich und kompakt abrufbar

Diskette im Heft

Läuft auf jedem PC

LIGA-VERWALTUNG

FÜR ALLE SPORT-FANS

Ab 24.7. im Zeitschriftenhandel

... oder bestellen Sie direkt mit dem Coupon

... und die Zusatzdiskette am besten gleich dazu: sie enthält die Basketball-Liga, die Spielpaarungen der 1. und 2. Fußball-Bundesliga, und die Paarungen für Handball und Volleyball.

Ja, ich bestelle PC POWER DISC!

.... Exemplare zum Einzelheftpreis von 19,80 DM inkl. Diskette.

Ich bestelle auch die Zusatzdiskette(n)

.... St. zum Einzelpreis von 19,80 DM.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

AC 10 10

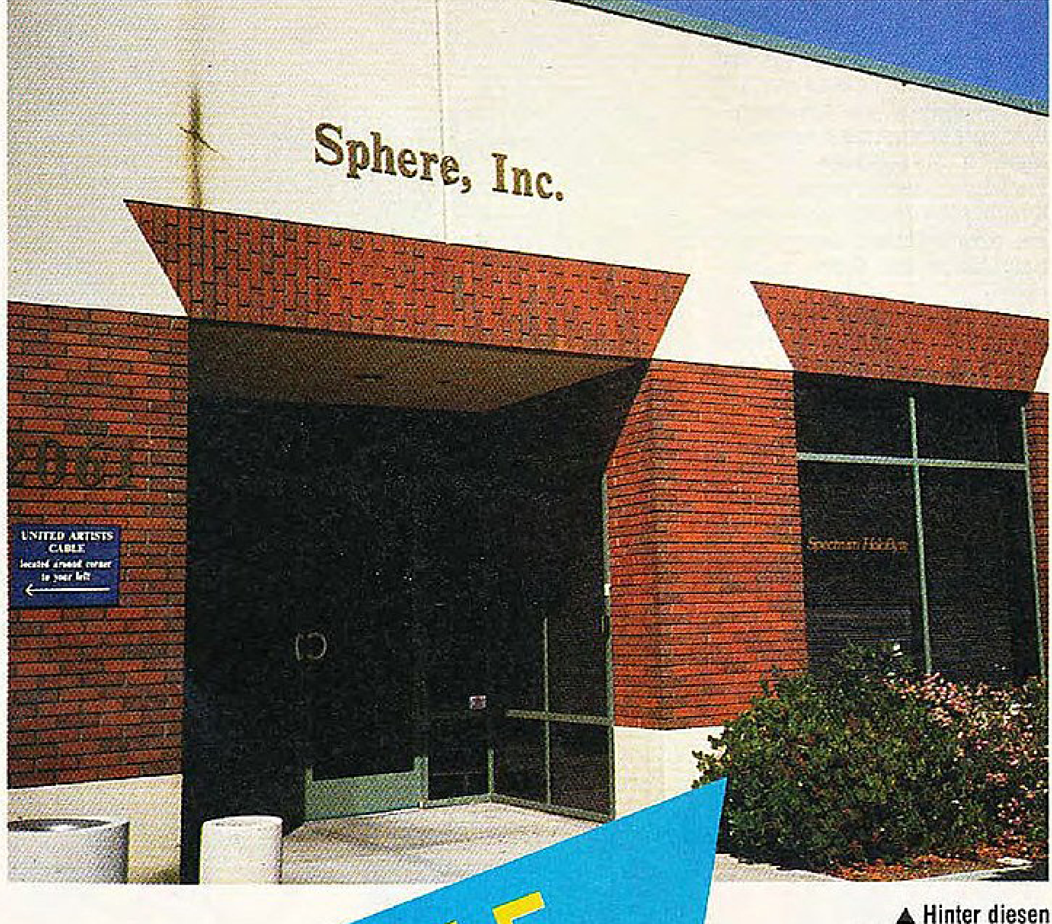
Postleitzahl, Ort

Ich bezahle den Betrag plus Versandpauschale nach Erhalt der Rechnung.

Coupon ausfüllen und auf einer Postkarte oder im Kuvert abschicken an Markt&Technik Leserservice, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, oder bestellen Sie per Telefon unter 20251528.



Sie lüftete das Geheimnis um "Super Tetris": Marisa Ong



▲ Hinter diesen Türen wird an neuen Edelsimulationen gewerkelt

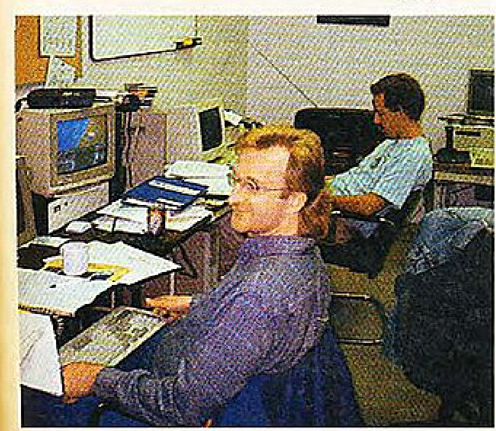
DIE ÜBERFLIEGER

Die Programmierer der renommierten Simulationsfirma Spektrum Holobyte werkeln an der neuesten Version der Flugsimulation "Falcon". *POWER PLAY* besuchte die Flugspezialisten.

Beim Eintreffen von Martin und Michael brach leichte Hektik aus: Die meisten Testcomputer kurvten noch, fein säuberlich verpackt, in einem Transport-LKW (von der CES-Messe in Chicago) über amerikanische Landstraßen. Zudem war Entwicklungsboß Gilman Louie überraschenderweise nach Washington abberufen worden. Beim Wort "Washington" wurden wir hellhörig: Auf die Frage, ob Gilman Louie sich gerade heiße militärische Geheimnisse für die neuesten Simulationen abholt, gab's ein verschmitztes Grinsen als Antwort. Des Rätsels Lösung: Gilman Louie versorgte sich in Washington keineswegs mit neuem Simulationsstoff. Vielmehr holte man sich in der amerikanischen Hauptstadt beim Simulationsprofi Rat über Kindererziehung und Schulunterrichtsmethoden — Gilman Louie ist auch auf sozialem Gebiet ein Experte.

Während der Verbleib Gilman Louies geklärt wurde, gruben einige Programmierer noch einen Testcomputer aus, um uns die neusten Projekte zu zeigen. Das Projekt, das bei Spektrum Holobyte momentan höchste Priorität genießt, ist natürlich der Falcon-Nachfolger "Falcon Mark II" (Bericht in *POWER PLAY 2/91*). Während an der High-End-Simulation noch der Feinschliff vorgenommen wird, sind schon einige weitere interessante Spiele in Arbeit.

Auf dem Simulationssektor wird fieberhaft an Progammen gearbeitet, die das berühmte "Electronic Battle Field-System" des Falcon Mark II unterstützen — beispielsweise an einem "A-10" und einem "Apache"-Programm. Bei allen neuen Simulationen aus dem Hause Spektrum Holobyte werden

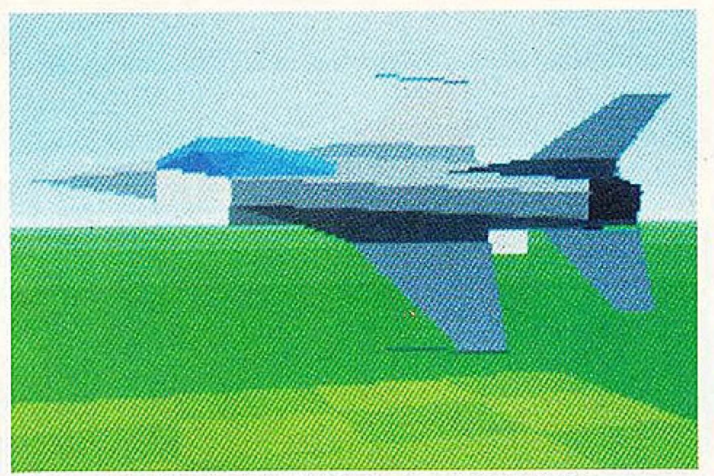


Hier werden die Geländedaten für Falcon Mark II programmiert

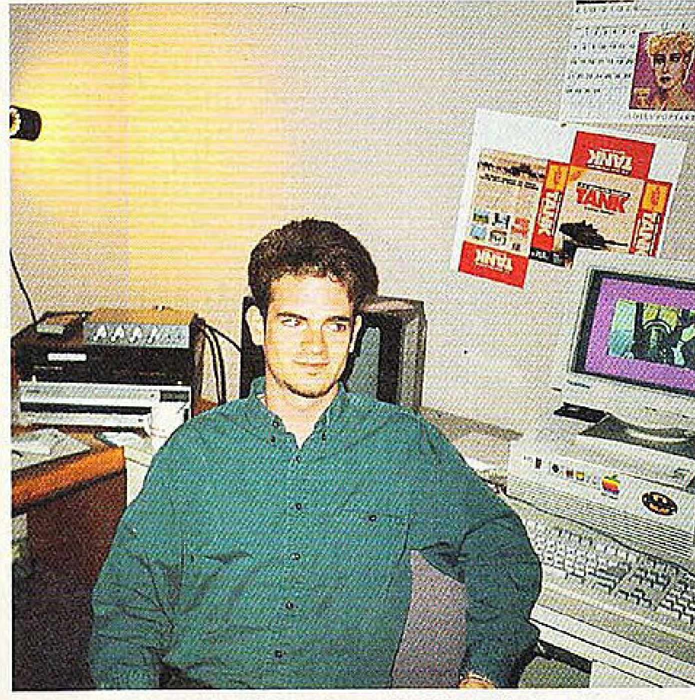
übrigens "echte" Landkarten für die digitalen Einsatzorte verwendet. So sind einige der Falcon-Programmierer nur damit beschäftigt, Landkartendaten in die Missionen von Falcon Mark II einzubauen. Hügel, Flußläufe, Vertiefungen und Ortschaften werden so akkurat als Pixel-Pendant zum Originalgelände im Spiel auftauchen.

Neben beinharten und superrealistischen Simulationen gibt es auch erfreulich Friedliches von Spektrum Holobyte: Sicherte man sich doch die Rechte an dem sowjetischen Denkspielknüller "Tetris" und dessen Originalnachfolgern "Welltris", "Hatris" und "Faces". Martin "Ich hasse Flugzeuge" Gaksch fühlte sich gleich in seinem Tüftelelement und entlockte der feschen Produktmanagerin Marisa Ong ein gut gehütetes Geheimnis: Spektrum Holobyte fummelt (mit Unterstützung des Tetris-Programmierers) gerade an einer weiteren Fortsetzung des beliebten Klötzchenthemas. Der verheißungsvolle Titel des neuen Tüftelspiels: "Super-Tetris". Statt der Otto-Normal-Bausteine, soll es in dem Über-Tetris völlig neue Klötzchenformen geben. Denkfetischisten werden sich aber noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden müssen.

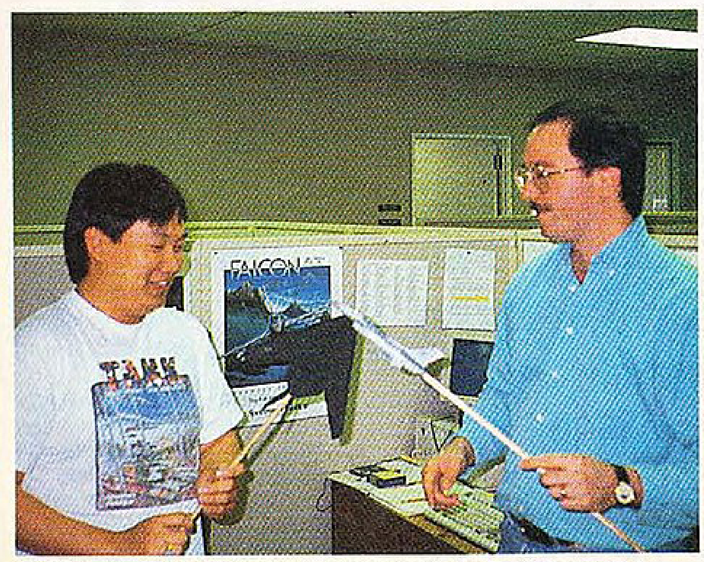
Nicht ganz so friedlich, aber nicht minder anregende Gehirnakrobatik wird ein neues Strategiespiel bieten. Außer einem sehr vielversprechenden und beeindruckenden Demo gab es von "Crisis in the Kremlin" allerdings noch nicht viel zu sehen. Als Präsident der UdSSR, müßt Ihr die Sowjetunion regieren, für Wirtschaftswachstum sorgen, Nachrichten des KGB auswerten und 30 Jahre am Regierungsruder bleiben. Erscheinen soll das Programm noch Ende diesen Jahres. *mh*



Fliegt auch bald in deutschen Wohnzimmern: Falcon Mark II (MS-DOS/VGA)



Der lauteste Arbeitsplatz bei Spektrum Holobyte: die Sound- und Musikabteilung



Die Väter des Falcon mit einem neuen Spielzeug — Flugzeug am Stiel: Programmier Kuswara Pranawahadi und Gary Stottlemeyer arbeiteten schon an der allerersten Falcon-Version.

Interview

Einer der hauptverantwortlichen Designer für Falcon Mark II, Robert Giedt, gesellte sich zu einem kleinen Plausch.

POWER PLAY: Seid Ihr eigentlich schon mal selber mit einer F-16 geflogen?

Robert: Nein, leider nicht, aber Gilman ist mal in einem echten Airforce-F-16-Simulator umhergekurvt.

POWER PLAY: Aber Ihr habt doch sicher alle einen Pilotenschein?

Robert: Da muß ich dich schon wieder enttäuschen — einen Pilotenschein hat, glaub ich, keiner von uns.

POWER PLAY: Interessant, wie kriegt Ihr dann das Flugverhalten der Flugzeuge in Euren Programmen so realistisch wie möglich hin?

Robert: Ganz einfach — wir kriegen zum einen Computerdaten über Flugeigenschaften und Flugverhalten der Flugzeuge. Außerdem schauen wir uns alle möglichen Filme über die Fliegerei an, da kann man eine ganze Menge über Flugverhalten rauskriegen. Zudem arbeiten hier gleich um die Ecke ein paar Air-Force-Piloten, die uns immer wieder mal besuchen und eine Proberunde mit unseren Spielen fliegen. Die mekkern, wenn etwas nicht stimmt, erzählen uns, wie es besser wäre und schwupp, ändern wir es.



Robert Giedt ist für das Falcon Mark II Project mitverantwortlich

POWER PLAY: Was machst Du eigentlich nach Feierabend?

Robert: Ich schau mir gerne Filme an (natürlich ist der Filmfavorit "Top Gun"), höre Hardrock, fahre mit meinem Mountain Bike durchs Gelände oder spiele Softball und D&D-Brettspiele.

POWER PLAY: Spielst Du privat eigentlich Computerspiele, und wenn ja, was sind Deine Favoriten?

Robert: Natürlich spiele ich auch privat gerne ein Computerspiel. Meine Lieblingsprogramme sind (außer Falcon) Wing Commander, Joe Montana Football, Links, Wizardry und Welltris. Leider gibt's die meisten Programme nur für den PC — ich persönlich spiele viel lieber an einem Mac.

Nummer 3



ab 06.09.91

im Handel!



Die neugegründete Adventure-Schmiede Legend macht Sierra und Lucasfilm Games bereits ernstlich Konkurrenz: Nach Steve Meretzkys "Spellcaster" wartet auch der Neuling "Timequest" mit schönen Grafiken und einer ausgefuchsten Storyline auf. ▶

◀ Japanische Videospielmädels werden erwachsen: Vorbei die Zeiten, in denen jede weibliche Pixel-Heldin wie ein aufgepeppter Heidi-Clone aussah. Dieses "Halb-Porträt" stammt aus dem Vorspann von "Arcuse Odysee".

PRACHT pixel



◀ "Heart of China" hat's: Zumindest grafisch weiß das neueste Adventure aus dem Hause Sierra/Dynamix voll und ganz zu überzeugen. Für die Pixel-Pracht ist's wie geschaffen.

◀ Ein Neuling am Raumschiffhimmel: Um das "Zero Wings"-Vehikel dreht sich ein ellenlanger Vorspann.

Der Planet, über dem das Zero-Wings-Raumschiff schwebt, stammt aus dem neuesten Psygnosis-Vorspann. Generell bietet das opulente "Armour Geddon"-Intro jedoch wenig Innovation; den Liverpooler Softwarekünstlern scheinen langsam die Ideen auszugehen. ▶

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

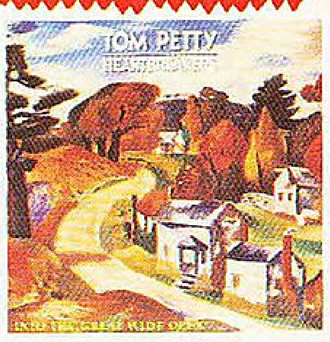


Amy Grant: Heart in Motion

Nach ihrem mehrjährigen Ausflug in christliche Musikgefilde sammelt US-Mädel Amy Grant bei ihrer "kommerziellen Wiedergeburt" jede Menge Bonuspunkte. Die flotten Mitwipplieder im Mariah-Carey-Stil sprühen nur so von Engagement und Lebensfreude. Wer auf spritzigen Pop und niveauvolle Discomusik steht, sollte seine Füße in Bewegung setzen und "Heart of Motion" probehören. Erstklassige Arrangements runden das kompetente, inzwischen Billboard-gestählte Album ab. *mg*

A&M 75021 5321 2
44:18 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Tom Petty: Into The Great Wide Open

Familientreffen: Mit bewährten Kräften (Jeff Lynne, Mike Campbell) produzierte und komponierte Tom Petty seine neuen Songs; eingespielt wurden sie mit seiner alten Begleitband, den Heartbreakers. Richtig schön altmodischer Pop ist dabei herausgekommen, immer melodisch und ohrwurmig. Im Schlepptau der Single "Learing to fly" tummeln sich die Mitsumm-Aspiranten im "Traveling Wilburys"-Stil. Keine neuen Ideen, aber gut aufbereitet. *hl*

MCA 10317
44:09 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Van Halen: F.U.C.K.

Betagte Stampfrocker in deftiger Spiellaune: Softe Mainstream-Klänge, mit denen Van Halen in den letzten Jahren so manchen Hit einfuhren, sind auf der neuen Scheibe (vollständiger Titel: "For Unlawful Carnal Knowledge") verpönt. Wummernde Drums, harrsche Gitarren und die Röhre von Leadsänger Sammy Hagar sind die handwerklichen Zutaten; die für Hardrockverhältnisse guten Kompositionen das Zierwerk.

Ein reifes Werk von reifen Rockern, die zeigen, wie man gepflegt Krach macht. *hl*

Warner 7599-26594-2
52:06 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Ric Ocasek: Fireball Zone

Die Cars gibt's schon seit ein paar Jahren nicht mehr, aber immerhin ist Ric Ocasek wieder aufgetaucht. Der Leadsänger und Stamm-Songschreiber dieser Gruppe legt mit "Fireball Zone" ein recht cleveres Techno-Rock-Album vor. Die griffigen Tracks wurden von Nile Rodgers schwungvoll produziert. Nur dort, wo die Synthis besonders dominant blubbern, klingt das Ganze etwas fad und seelenlos. Nicht nur alte Cars-Fans sollten mal reinhören. *hl*

Reprise 7599-26552-2
55:01 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



De La Soul: is dead

Nein. Tot sind die nun wirklich nicht. Nachdem man "Me, myself & I" inzwischen 400mal auf MTV gesehen hat, macht's jetzt täglich "Ring Ring Ring (Ha Ha Hey)" im Radio. Soweit kennt man's. Doch auch die 26 weiteren (!) Tracks sind interessant. Die Texte kommen zwar nicht an die 45'er Magnum-Qualität eines Ice-T heran, aber die Mischung aus Chaotik, Dekadenz, Rap, Jazz und Skits ist gelungen. Man sieht's: Totgesagte leben länger. *al*

Tommy Boy 9013-74359-2
73:50 Minuten / 27 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

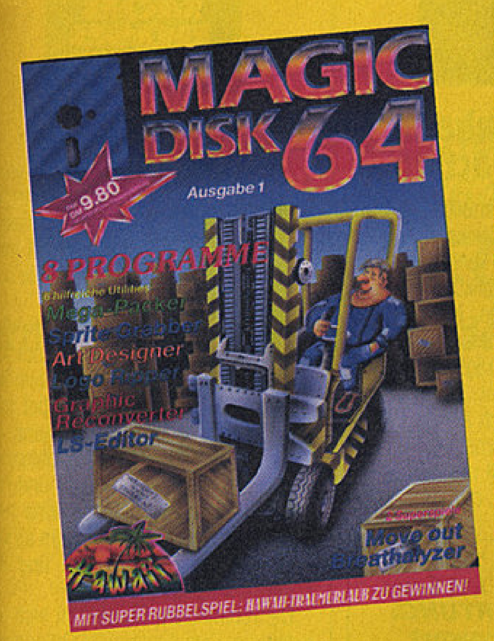


Nomeansno: Small Parts

Zwei der wichtigsten Longplayer auf dem Gebiet avantgardistischer, populärer Musik gibt's nun kombiniert auf einer CD. Die amerikanische Jazzcore-Combo "Nomeansno" zerlegt gängigen 70er-Jahre-Rock, sägt an Hardcore- und Metalklischees. Mit zynisch-kritischem Textmaterial gemischt, ist "Small Parts..." mehr Hommage als Persiflage, konsequent, sehr hörbar und erfreulich intelligent. Ein Muß für flexible Audiophile. *wi*

Virus 62/63CD
70:37 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

DAS C64 POWERPACK







Magic Disk:
Spiele und Anwenderprogramme auf 2 Diskettenseiten

Hier ausschneiden und absenden an: CT-Verlag-Leserservice-Postfach-85 Nürnberg 1

Ja, schicken Sie mir die angekreuzten Ausgaben zu. (nur gegen Vorkasse, Bargeld od. Scheck).

Meine Adresse:

Vorname, Name

Straße,

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Magic Disk64 je DM 15,-

Ausgabe	Inhalt
☐ 1/91	Mega Packer, Sprite Grabber,Art Designer, Logo Ripper, Graphic Reconverter, LS-Editor Move out, Breathalyzer
☐ 2/91	The Clone Wars, D.I.S.C. Pegasus Basic, Magic Font Change, 4-Sprite-Editor, Master Dia Show Maker, SIR-Musbas, Intellekt Writer.
☐ 3/91	Demo Designer, Nosehorn Writer, Loxtex 64 Dir-Master 1581, Tapecover Steve Writer, Abraham, Mad Springs, Hazar
☐ 4/91	Recolour-Tool, Intro Dragon, Megablinker-Editor CYLOGIC, CUT IN, V-GA

BUCH



Barbara Vine: Liebesbeweise

Es scheint die Sonne noch so schön

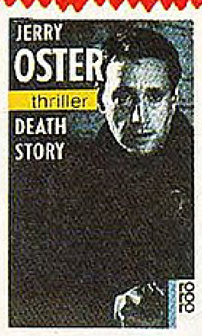
Die Engländerin Ruth Rendell hat sich in den Thriller-Olymp vorgeschrieben. Kenner schätzen ihre literarischen Psychokrimis ähnlich hoch ein wie die Werke von Patricia Highsmith. Besonders tiefgründig wühlt Mrs Rendell in der Tiefe der menschlichen Seele, wenn sie einen Roman unter ihrem Pseudonym Barbara Vine veröffentlicht. Mit Kommissaren, Komplizen und anderen Krimiklischees haben diese Bücher nicht viel zu tun; im Mittelpunkt stehen brillant geschilderte Einzelschicksale von glaubwürdigen Charakteren. Das Ganze artet dann aber nicht zur Psychoschlafnummer aus, sondern liest sich flüssig und spannend bis zur letzten Seite.

Zwei aktuelle Barbara Vine-Romane sind vor kurzem erschienen: Ihr neuestes Werk "Liebesbeweise" kam als teures Hardcover heraus; etwa zeitgleich erschien die Taschenbuchausgabe von "Es scheint die Sonne noch so schön". Die brandneuen "Liebesbeweise" lassen allerdings auch hartgesottene Fans der Autorin relativ kalt. Die verzwickte Kidnappinggeschichte spart zwar nicht mit interessanten Charakterstudien, liest sich aber recht zäh und bleibt über weite Strecken sehr unglaubwürdig. Tröstet Euch lieber mit "Es scheint die Sonne...", das für weniger Geld weitaus mehr bietet. Hier läuft die Autorin zur Hochform auf; entwirft ein bizarres Szenario, in dem man aber sofort "drin" ist und ballert eine Schlußpointe ab, wie sie verblüffender nicht sein könnte. *hl*

Liebesbeweise
ISBN: **3-257-01884-3**
Autor: **Barbara Vine**
Verlag: **Diogenes**
Preis: **39 Mark**
POWER-WERTUNG:
für Fans

Es scheint die Sonne noch so schön
ISBN: **3-257-22417-6**
Autor: **Barbara Vine**
Verlag: **Diogenes detebe**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH



Death Story

Jerry Oster gehört zu den besten zeitgenössischen Krimiautoren: Seine atemberaubende Dialogtechnik sucht im Genre ihresgleichen, seine Figuren wirken real und glaubhaft, die Geschichten sind in sich stimmig und spannend. "Death Story", der sechste ins Deutsche übersetzte Roman, erzählt von Korruption in der New Yorker Polizei, von sozialen Spannungen in der Stadt und von desillusionierten Bullen, die nur ihren Job machen. *vw*

ISBN: **3-499-43011-8**
Autor: **Jerry Oster**
Verlag: **Rowohlt**
Preis: **10,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

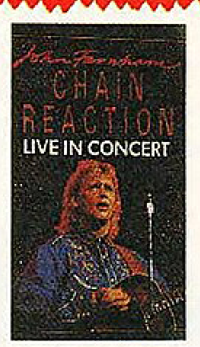


Gloria Estefan: Coming out of the Dark

Wer schon immer wissen wollte, wie sich Gloria physisch und psychisch auf ihre "Coming out of the Dark"-Tournee vorbereitet hat, Songs komponiert und Videoclips dreht, der wird mit diesem Video bestens bedient. Die Musik bleibt dezent im Hintergrund, dafür wird der Fan mit tonnenweise Informationen über seine Lieblingssängerin verwöhnt. Der Hitsong-Konsument kommt hierbei zwar etwas kurz, doch als Fangeschenk macht das Band Furore. *mg*

SMV 49088 2
ca. 60 Minuten / —
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

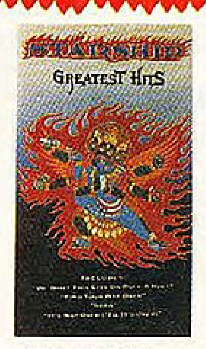


John Farnham: Chain Reaction

Sieh mal einer an: endlich ein Live-Mitschnitt, bei dem Atmosphäre rüberkommt. John Farnham versteht es glänzend, das willige Publikum in seine Show miteinzubeziehen. Mit unbändiger Energie und von einer verdammt guten Band unterstützt, trägt er seine gesamte Hitbibliothek vor. Schwerpunktmäßig setzt er natürlich auf die Songs seines aktuellen Albums. Wer in die flockig-fetzige Rockwelt des Australiers hineinschnuppern will, nur zu. *mg*

BMG 791 133
ca. 110 Minuten / 19 Songs
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Starship: Greatest Hits

Wer auch immer dieses Video zusammengestellt hat, der stand gewaltig auf dem Schlauch. Bei einer "Greatest Hits"-Compilation lächerliche sechs Lieder aufzubieten und dabei noch Hits wie "Nothing's gonna stop us now" zu vergessen, ist wahrlich ein Meisterstück. Die Krönung: Im unglaublich unaufwendigen Vorspann zur Herz- und Schmerz-Ballade "Sara" wird der Songtitel tatsächlich falsch geschrieben. Diese Häufung von Inkompetenz und öden Videoclips hat Starship nicht verdient. *mg*

BMG 791 131
ca. 30 Minuten / 6 Songs
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

VIDEOFILM



Mob Boss

Arme Mafia! CIA und FBI sind hinter ihr her, Senatsausschüsse und Interpol heften sich an die Fersen des internationalen Verbrechens und jetzt soll man sich auch noch totlachen über die harten Burschen.

"Mob Boss" ist leider eher zum Weinen. Hat man die 90minütige Kinofolter heil überstanden, möchte man dem Regisseur am liebsten ein Angebot machen, das er nicht ablehnen kann: Er sollte mitsamt Crew und Hauptdarstellern nach Sizilien auswandern und Pizzas verkaufen. Es ist schon eine reife Leistung, in einem einzigen Film so viele Plattheiten, Dumpfdialoge und Klischees zu verbraten.

Die rudimentäre Story sieht sich ungefähr so: Pate-Senior wird Opfer eines Anschlags der Konkurrenz und ist fürs erste ausgeschaltet. Pate-Junior, ein Waschlappen auf allen Gebieten, muß die Geschäfte des Clans übernehmen. In einem Schnellkurs wird ihm alles beigebracht, was ein echter Mafiosi können muß. Doch alle Karate- und Schießübungen nutzen nichts, der junge Don bleibt eine Obernull. Nur eines kann er richtig gut: Die zahlreichen großbusigen und kleinhirnigen Schönheiten beglükken, die durchs Bild hüpfen. Eine dieser Hormonbomben, die Ex-Freundin vom Senior (wird von der seifenopergestählten Morgan Fairchild verkörpert), bringt ihn schließlich auf den rechten Weg zurück: Hauptdarsteller Eddie Deezen, ein Jerry Lewis für Arme, wächst über sich hinaus und wird, ganz der Papa, ein echter Mafiosi.

Verglichen mit Mob Boss sprüht selbst ein Didi-Hallervorden-Film vor Witz und Geist. Die verbalen Unterleibsattacken werden nur noch von inkompetenten Action-Szenchen übertroffen. Ganz schnell abschalten und vergessen. *vw*

Regie: **Fred OLen Ray**
Produzent: **David Tripet**
Drehbuch: **T.I. Lankford**
Darsteller: **Eddie Deezen, Morgan Fairchild, William Hickey, Don Stroud**
Laufzeit: **93 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **VPS Video**
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

SU Sweet

+

Killozapp

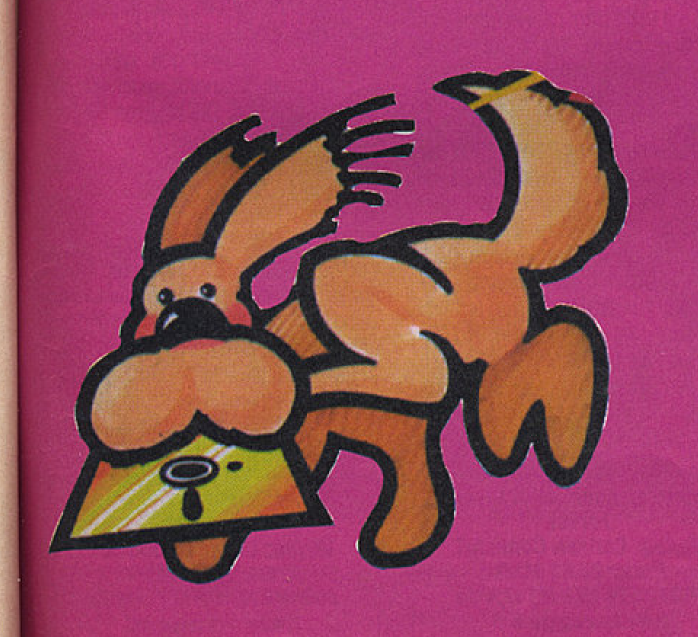


Zwei starke Games
für Deinen C64!
Ab 16.08. NEU
im Zeitschriftenhandel

DEM SCHNUPPERANGEBOT HART AUF DER SPUR ...

Und jetzt gibt's die Gelegenheit, Golden Disk 64 zu testen - zum Schnupperpreis von nur DM 15,-! Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

CP-Verlag • Leserservice • Postfach • 8500 Nürnberg 1



✔ *Ja, ich will mal reinschnuppern in Golden Disk 64. DM 15,- liegen bei (als Bargeld oder Scheck).*

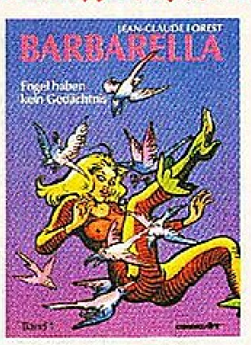
Meine Adresse:

Vorname, Name

Straße oder Postfach und Hausnummer

PLZ Wohnort

COMICS



Barbarella

Im Jahr 1964 wurde das Medium Comic von dem Franzosen Jean-Claude Forest neu erfunden. Die Geschichten um seine Heldin "Barbarella" sollten den europäischen Comic-Roman nachhaltiger beeinflussen als alle anderen gezeichneten Figuren zuvor. War es in der Sprechblasenliteratur bislang keusch und züchtig zugegangen, so reiste Barbarella durchs All, mit den anatomischen Qualitäten einer Brigitte Bardot ausgestattet; scherte sich nicht um die Gepflogenheiten der Bürgermoral und schlief mit jedem, auf den sie Lust hatte. Meist wollte sie auf diesem Weg ihre Dankbarkeit zeigen, denn ständig wurde sie von gutgebauten Außerirdischen aus gefährlichen Situationen gerettet. Was aber nicht bedeuten sollte, daß Barbarella nicht in der Lage war, sich selbst zu helfen. Eigentlich war sie die erste emanzipierte Heldin des Mediums Comic.

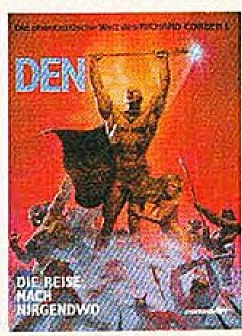
Das rief die französischen Zensurbehörden auf den Plan: Einen Angriff auf Anstand und Sitte sahen die Moralwächter in dem angeblich unanständigen Buch. Erst ein Gerichtsurteil machte das Buch der Öffentlichkeit wieder zugänglich. Damals wurde erstmals auf offizieller Ebene der Unterschied zwischen Comics für Kinder und Comics für Erwachsene festgeschrieben.

Auf den Skandal folgte die Verfilmung des Stoffs durch den Regisseur Roger Vadim mit einer hinreißenden Jane Fonda in der Titelrolle. Diese auch heute noch witzige Science-fiction-Streifen begründete schließlich Barbarellas Kultstatus.

In Deutschland erscheinen 1966 zwei der insgesamt vier Barbarella-Bände. Seitdem war der Klassiker vergriffen und nur zu teuren Sammlerpreisen zu bekommen. Der Carlsen Verlag legt alle Barbarella-Geschichten in einer vierbändigen Ausgabe neu auf (erfreulicherweise als Hardcover-Ausgabe). Zwar hat die Geschichte heute nicht mehr den Skandalwert wie vor 25 Jahren, aber so eine Heldin setzt einfach keinen Staub an. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Jean Claude Forest**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **26,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

COMICS



Den — Die Reise nach Nirgendwo

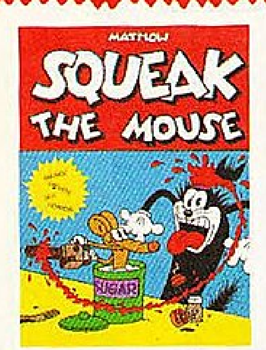
Ein schüchterner, schmalbrüstiger Student führt ein Experiment seines verschollenen Onkels aus. Dabei wird er von einem Sog in eine andere Dimension geschleudert, in der er als "Den" erwacht. Und das in einem Körper, der Schwarzenegger vor Neid erblassen ließe (inkl. unglaublichen anatomischen Eigenschaften). Das will unser Held auch gleich ausprobieren: Er folgt einem verführerischen Mädchen, das einem Drachen folgt, der wiederum von einem Echsenmann verfolgt wird.

Im Zweikampf um die Gunst der unbekannten Schönen unterliegt Den. Das rettet ihm das Leben, denn die Dame und der Drache sind gute Freunde; beide lieben junge Männer nur als Hauptgericht. Auf diese Weise macht sich Den mit den Gepflogenheiten seiner neuen Umgebung vertraut, stürzt sich in unglaubliche Abenteuer, in denen es vor Monstern, Schlägern, schönen Königinnen, verführerischen Gespielinnen und böser Magie nur so wimmelt. Da ein Mann allein gegen so viele Gegner nichts auszurichten vermag, bleibt das Ende offen. Fortsetzung folgt...

Richard Corben begann vor etwa 20 Jahren, für verschiedene US-Underground-Zeitschriften Comics zu zeichnen. 1975 erreichte er mit den ersten Kapiteln des Fantasy-Märchens Den in dem legendären Magazin "Metal Hurlant" den großen Durchbruch. Seine realistischen Zeichnungen, die an Airbrush-Technik erinnern, machten ihn weltweit berühmt. Die bizarren Welten, die er schuf, können auch heute noch begeistern. Starzeichner Moebius meinte einmal: "Corbens Arbeiten sind für mich eine Offenbarung." In der Reihe "die fantastischen Welten des Richard Corben" werden jetzt die besten Arbeiten veröffentlicht. So folgen in nächster Zeit drei Fortsetzungen von Den und die preisgekrönte (in der alten Form indizierte) "Mutantenwelt" — ein apokalyptisches Bild unserer Zukunft voll schrecklich-schöner Bilder. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Richard Corben**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **26,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

COMICS



Skweak the Mouse

Es fängt mit dem alten Katz- und Maus-Spiel an. Dabei wird der Kater in die Luft gejagt, durch den Fleischwolf gedreht, angeschossen und überfahren. Der Maus geht es nur unerheblich besser: Sie wird erwischt und geköpft; Katze satt, Maus tot. Doch damit ist längst nicht alles zu Ende. Denn in einer Art "Rückkehr der lebenden Toten" kehrt der verstorbene Nager zurück und richtet auf einer friedlichen Katzenparty ein Massaker an. Ein Muß!

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Mattiolo**
Verlag: **Edition Kunst der Comics**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

COMICS



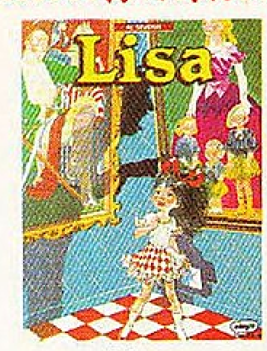
Das purpurrote Licht

Vor "Storm" zeichnete Don Lawrence das Epos von Trigan, einem Reich auf dem Planeten Elektron. Nun ist der neunte Band "Das purpurrote Licht" erschienen. Und wie immer versuchen böse Untermenschen die Herrscherrasse zu vernichten. Optisch ist Trigan ein Meisterwerk. Die unversteckten faschistoiden Tendenzen sind heute noch genauso bedenklich wie vor 15 Jahren.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **M. Butterworth / Don Lawrence**
Verlag: **Hethke Comic**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

COMICS



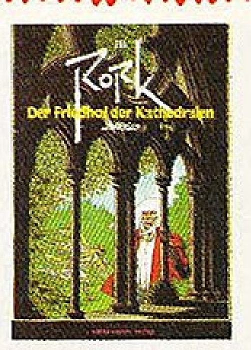
Lisa

Lisa ist eine Tochter aus gutem Hause. Doch statt Rüschenkleid und Puppen bevorzugt das rotbäckige Früchtchen Raufereien mit den Jungs aus der Arbeitersiedlung. Diese dürfen natürlich nicht erfahren, daß ihre kleine Freundin die Tochter des fiesen Großgrundbesitzers ist. Als das dann erwartungsgemäß auffliegt, bekommt Lisa Ärger. Eine rührende Geschichte, die sich inhaltlich an Kinder, grafisch aber an Erwachsene richtet. Leider für beide Zielgruppen nicht wirklich geeignet.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Al Severin**
Verlag: **Ehapa Comic Collection**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

COMICS



Der Friedhof der Kathedralen

Der weißhaarige Magier Rork wird aus seiner Verbannung in einer fremden Dimension erlöst und zurück auf die Erde geschickt. In den Pyrenäen trifft er auf einen kleinen Trupp von Archäologen, die den sagenumwobenen Friedhof der Kathedralen sucht. Diese Kirchen wurden vor langen Jahren von einem fortschrittlichen Volk erbaut. Als die Expedition den Friedhof findet, entdeckt sie weitaus mehr als nur fantastische Kathedralen... *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **andreas**
Verlag: **alpha Comic**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**



Süffisant: Magic Pockets ist ein niedliches Geschicklichkeitsspiel von den Bitmap Brothers.

Markant: Im zweit
Teil von Terminat
fliegen die
Fetzen wie ni
zuvor.

Konstant: Seit 25 Jahren erfreut sich die Enterprise-Crew ungebrochener Beliebtheit.

POWER PLAY

11

erscheint am 11. Oktober 1991

Raumschiff Enterprise fliegt wieder: Pünktlich zum 25jährigen Jubiläum der weltweit erfolgreichsten Science-fiction-Serie ehren wir die **Star Trek**-Saga mit einem ausführlichen Report. Außerdem berichten wir über das Computerspiel zum teuersten Kinofilm aller Zeiten: **Terminator 2** mit Arnold "Ich krieg sie alle" Schwarzenegger wird von Ocean in Szene gesetzt. Im Testteil tummeln sich u.a. ein neues SSI-Rollenspiel, **Super Ghouls'n'Ghosts** und (endlich) **Wing Commander 2.** Schließlich präsentieren wir exklusiv das allerneueste Spiel der **Bitmap Brothers:** The Chaos Engine.

QUARTH

Der neueste Tüftel Knüller von KONAMI

Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes Puzzlespiel für alle Hirnis:

"Wer gerne tüftelt und die nicht mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"
Mehr über diesen Test in **Video Games 3/91**

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und **mit deutscher Spielanleitung.** Ist doch logo.

Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL

ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL

Original Nintendo Qualitäts Siegel

KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß

Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77



A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

HEART OF CHINA

Von den Autoren von Red Baron und Stellar 7.

ATEMBERAUBENDE GRAFIKEN ...



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.





EXZELLENTE DIALOGE ...



Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden.
Die *Heart of China*-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN, LIEBESGESCHICHTEN ...



Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.



Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach — ***IHR SOFTWARE PARTNER*** — **Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto**